アニメージュ・ゲーム文庫

「天空の城ラピュタ」(原作/宮崎駿)より

天界の迷宮

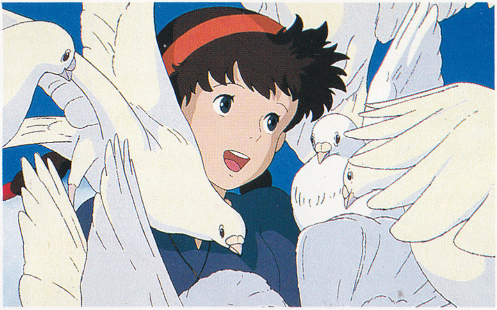
作/佐藤大輔



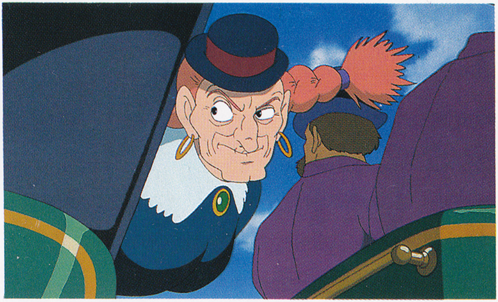

ある日
ぼくは、ひとりの
少女と出会った
そして、それが
ぼくらの冒険の
はじまりだった

逃走

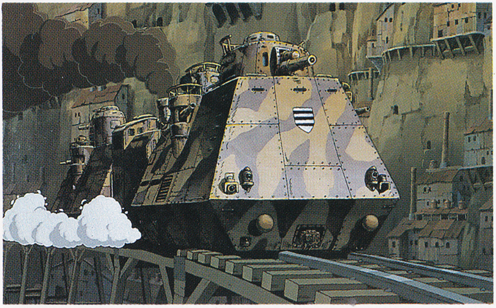
不思議な石をもっている
この少女の名はシータ
ぼくらは
すぐに友だちになった

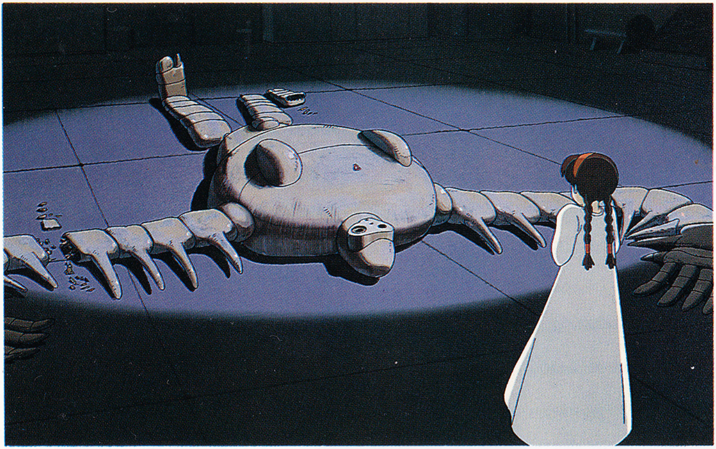


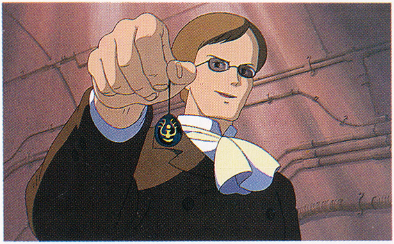
冒険は
さっそく、次の日の
朝からはじまった



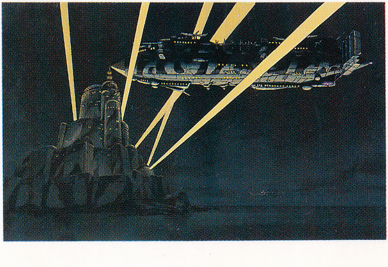
ぼくらは
軍隊と海賊の両方から
追われることに
なったんだ



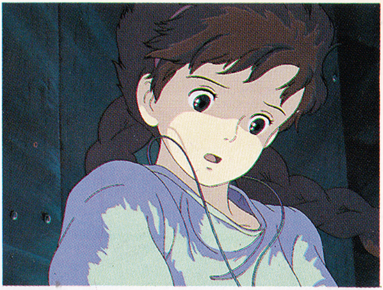




軍につかまったシータは
ティディス要塞の地下で
信じられないものを見た
このロボットこそ
天空の城ラピュタが
実在する証しだった



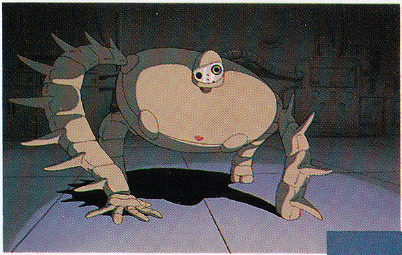
ムスカ大佐は
飛行戦艦ゴリアテを
呼びよせた
シータをつれて
ラピュタ探索に
のり出そうというのだ

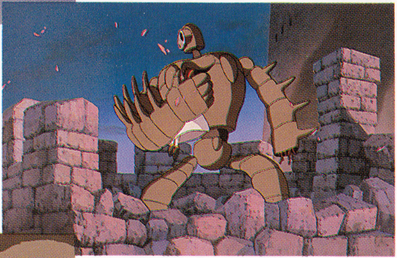


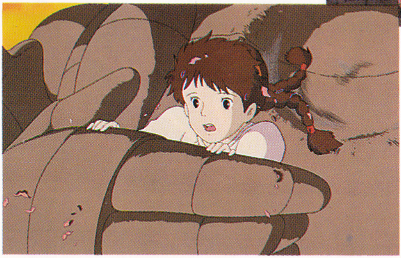
光よ、よみがえれ

シータが、なに気なく
つぶやいた
おまじないの言葉
それは、飛行石の力を
解放する呪文だった

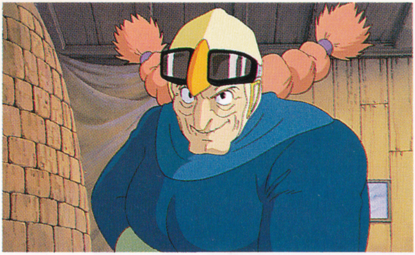
要塞の地下にねむる
ロボットは
飛行石をもつ者を
守るために目覚め
動き出した



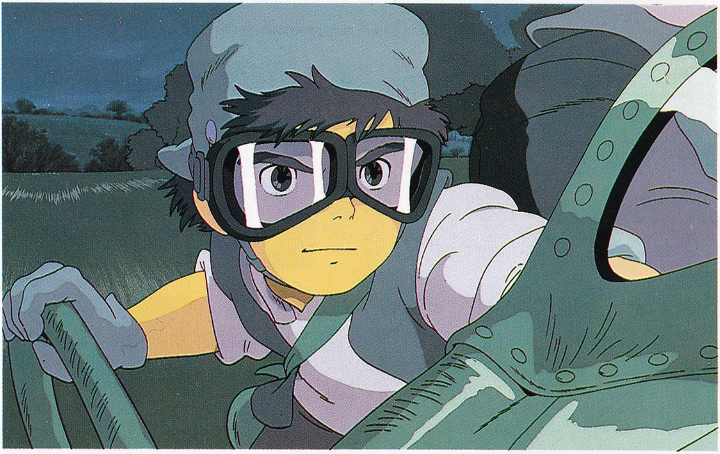




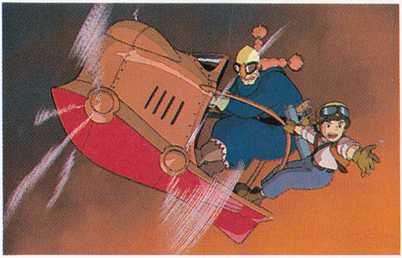
ロボットの発する
光線は
すさまじい破壊力で
要塞を焼きつくした



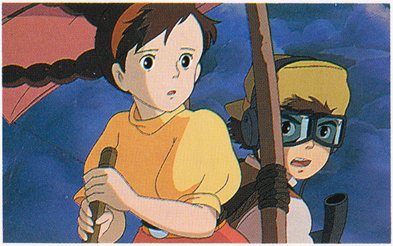
ぼくは、空中海賊の頭領
ドーラおばさんとともに
フラップターにのり
シータを救出にむかった



もえさかる紅蓮（ぐれん）の炎
そのただなかに
シータはいた
火と煙とゴリアテの
砲撃をかいくぐって
ドーラおばさんは
フラップターを
シータの立つ城壁に
接近させた

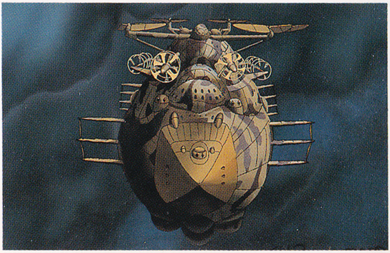






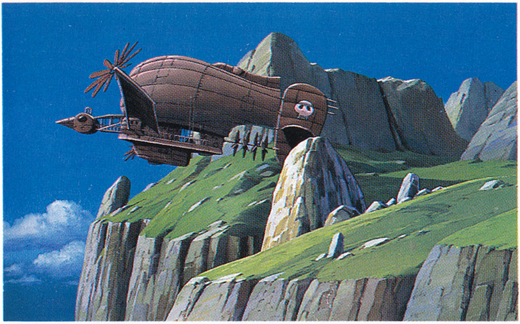
たちさわぐ雲のかなたに
巨大な雲の塔が
姿のあらわした
ぼくとシータは
その圧倒的な光景に
心をうばわれた
そのとき——

ゴリアテだ!
猛烈な砲撃をうけて
ぼくらを乗せた凧(たこ)は
荒れくるう大気のなかで
タイガーモスと
はなればなれになった



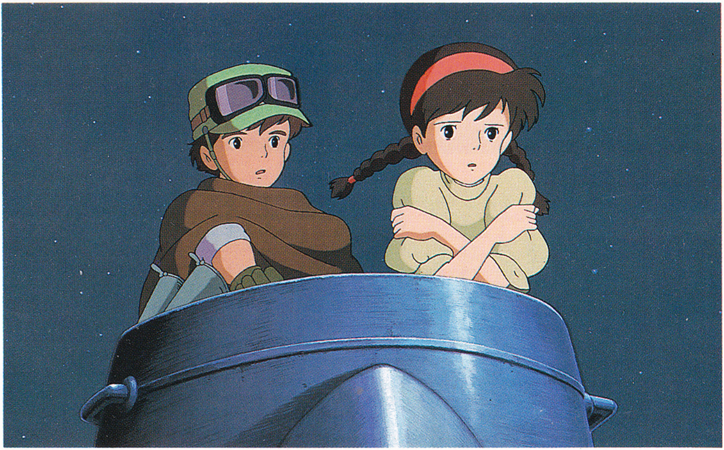
追跡

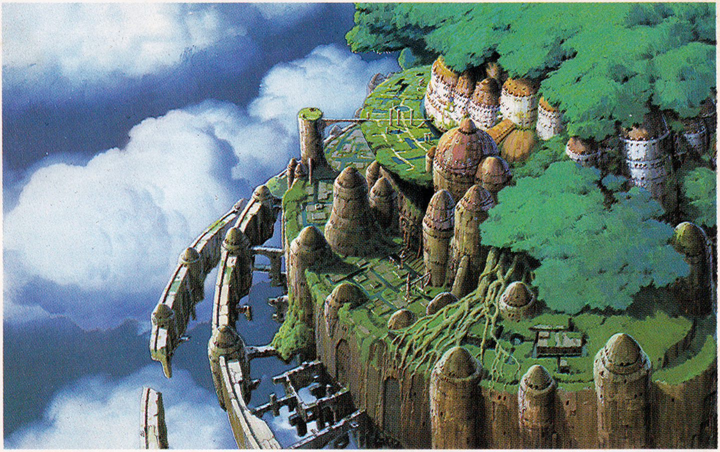
ぼくらは
空中海賊ドーラ一家の飛行船
タイガーモス号で
ゴリアテを追うことになった

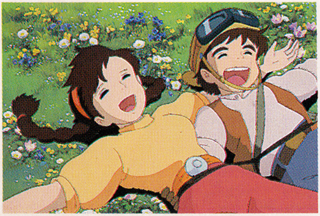


海賊たちは陽気で
とても気のいい人たち
ばかりだった
その夜
ぼくとシータは
見張り台の上で
いろいろなことを
話し合った
あの、かわいそうな
ロボットのこと……
飛行石とおまじない
のこと……









天空の城

——気がつくと
ぼくらは
大空にうかぶ
庭園の上にいた
ついに
ラピュタを
見つけたんだ!

アニメージュ・ゲーム文庫
「天空の城ラピュタ」より

天界の迷宮

作／佐藤大輔
絵／ふじたゆきひさ

大空の楽園、ラピュタ。ここを恐怖の帝国として復活させようとするムスカの野望を、くじかねばならない、パズーを演じるきみは、ラピュタ王家の血を引く少女シータとともに、謎にみちたラピュタ内部へ突入する！　はたして、無事にこの迷宮(ダンジョン)を通り抜けることができるか!?

●はじめに

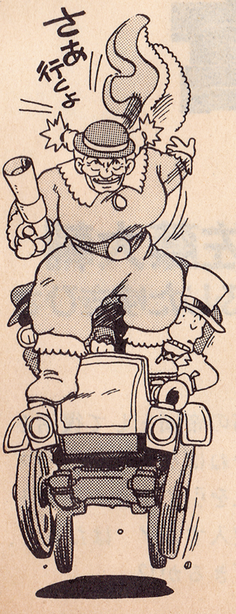
『天空の城ラピュタ　天界の迷宮』は『名探偵ホームズ　ウィザード家の秘密』『風の谷のナウシカ　巨神兵を倒せ！』に続く、アニメージュ・ゲーム文庫の第3弾です。

このゲームで、あなたはスラッグ鉱山の元気少年パズーを演じることになります。

あなたの目的は、ラピュタ王家の末裔、シータとともにラピュタを探索し、ラピュタを支配せんともくろむ、ムスカや国防軍の陰謀を打ち砕くこと。

もちろん、これは簡単なことではありません。敵は強力で、ほんの子どもにすぎないあなた（パズー）に、さまざまな妨害をしかけてくるでしょう。おまけに、あなたにあたえられた時間は限られています。あなたの創造するストーリーが、常にハッピーエンドに終わる保証は、どこにもないのです。

それでは、ラピュタへの冒険に出発することにしましょう。



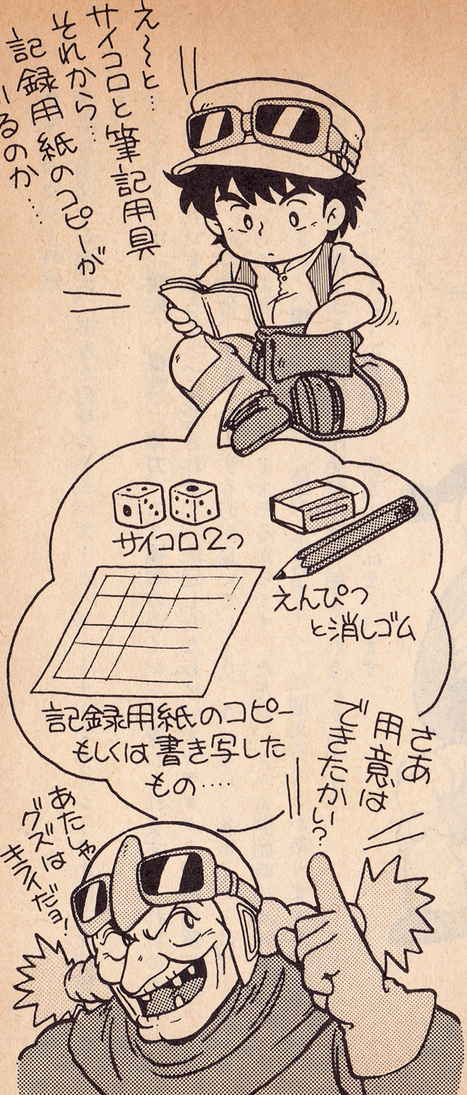
●ゲームに必要なもの

ラピュタで冒険を行うためには、次のものが必要です。

・サイコロ2個

・筆記用具

・キャラクター記録用紙（この本につけられているものをコピーするか、適当な紙で代用してください）



●キャラクター作成

冒険に出発する前に、あなた自身であるパズーと、パートナーであるシータの能力を決定します。

キャラクターは〈機知〉〈根性〉〈体力〉の3種類のポイントで表わされます。これらのポイントは、サイコロを振ることで決定されます。決定したならば、キャラクター記録用紙に記入してください。この場合、小さく記入する方が良いでしょう。なぜなら、各ポイントはゲーム中のアクシデントにより、変化することもあるからです。ただし、ゲーム開始時のポイントは消さないでください。〈機知〉〈根性〉〈体力〉の各ポイントは増えることがありますが、ゲームの文中に特別な指示がない限り、出発時の値を越えられないからです。

それでは次に、ポイントの説明と、決定の方法をのべます。



●機知ポイント
キャラクターの、機転、知力、決断力等を表わします。パズーとシータについて、それぞれ**サイコロを1個**振ってください。出た目が、各キャラクターの**機知ポイント**になります。

●根性ポイント
文字通り、キャラクターの「根性」を表わします（多少珍奇なネーミングですが、映画を観た人には判るでしょう）。
サイコロを1個振り、出た目に1を足した数が、あなたの**根性ポイント**となります。
※シータには、**根性ポイント**はありません。

●体力ポイント
キャラクターの体力（力の強さや持久力）を表わします。
体力ポイントは、次のように決定します。

・パズー
　サイコロを2個振り、出た目に**6**を加えた数が、あなたの**体力ポイント**です。

・シータ
　サイコロを2個振り、出た目に**2**を加えた数が、シータの**体力ポイント**です。

●戦闘

冒険の途中で何者かと遭遇した結果、戦闘をおこなうことがあります。そのような場合、次の手順で、相手——敵との戦闘を解決してください。

敵について**サイコロを2個振ります**。出た目に敵の**機知ポイント**を足します。この値が、敵の攻撃力となります。続いて同様の方法で、あなたの攻撃力を出してください。双方の攻撃力の大小をくらべ、戦闘の結果を決定します。戦闘の結果と、その内容は次の通りです。

※次の文中にある「根性ポイントのチェック」は、以下の手順でおこなわれます。

まず、サイコロを1個振り、出た目がキャラクターの根性ポイントと同じか、小さければ、チェックは成功です。出た目が根性ポイントより大きければ、チェックは失敗です。

根性ポイントのチェックをおこなった場合、そのキャラクターの根性ポイントを、必ず1減らしてください。

〈**敵の攻撃力があなたの攻撃力より大きい場合**〉

あなたの**体力ポイント**を1減らします。続いて、あなたについて**根性ポイント**のチェックをおこないます。チェックに失敗した場合、あなたの体力ポイントを、さらに1減らします。同時に、**タイムチェック**のマスをひとつ消します。チェックに成功した場合は、**体力ポイント**をさらに減らしたり、**タイムチェック**のマスを消す必要はありません。

〈**あなたの攻撃力が敵の攻撃力より大きい場合**〉

敵の**体力ポイント**を1減らします。続いて、敵について**根性ポイント**のチェックをおこない

ます。
　チェックに失敗した場合、敵は逃げ出したことになり、戦闘はあなたの勝利となります。チェックに成功したなら、敵はその場に踏み止まったので、戦闘は続行されます。この場合は、前に記した戦闘の手順を繰り返します。

〈**双方の攻撃力が同じ場合**〉
　キャラクター双方について、**根性ポイント**のチェックを行います。チェックに失敗した場合は、右記と同様の結果を適用します。

　以上の手順を、どちらかの**体力ポイント**か**根性ポイント**が、ゼロになるまで繰り返します。
あなたかシータ、どちらか一方の**体力ポイント**がゼロになった場合、ゲームは終了します。
また、あなたの**根性ポイント**がゼロになった場合については、文中に記されています。
　敵の**根性ポイント**か**体力ポイント**の、どちらか一方でもゼロになった場合、その敵に対する戦闘は、あなたの勝ちとなります。
　根性ポイントの記されていない敵との戦闘では、前記の手順中の**根性ポイント**に関する部分は、すべて無視してください。
　シータが戦闘によって**体力ポイント**を減らす場合は、ゲーム文中の指示に従います。
　また、複数の敵と戦闘をおこなうように指示されている場合も、ゲーム文中の指示に従ってください。

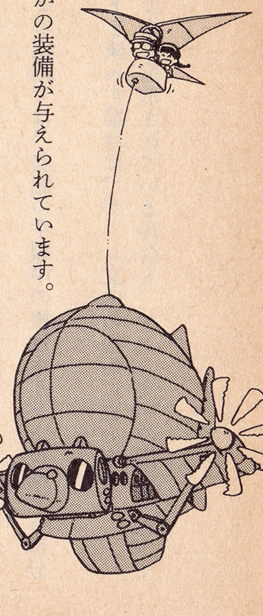
●装備

ゲーム開始時に、あなたはいくつかの装備が与えられています。

〈出発時の装備〉

・**ナイフ**：便利な小刀。色々な役に立つ。
・**肩かけカバン**（工具袋）：便利な袋。ひろった物は何でも入る。
また、ゲームの途中で、次のような装備を手に入れられるかもしれません。
※以上の装備を、ゲーム開始時、キャラクター記録用紙の装備欄に記入してください。
・**ヘルメット**：ラピュタの科学力によって不思議な力を秘めている。
・**ピストル**：名前の通りだが、どれ程の威力があるかは判らない。
・**人形使いの棒**：何か、ロボットに関係があるらしい。どんな効果があるのだろうか？
・**眠りの箱**：敵をやっつけられる道具のようだ。でも、使うのは難しいという。
・**王家の剣**：ラピュタ王家の宝剣。どんな物でも真っぷたつにできる！

それぞれの装備の使い方と効果は、ゲーム文中に指示されています。また、シータは何の装備も持てないことに注意してください。



●タイムチェック

ラピュタを探索しているのは、あなたとシータだけではありません。ラピュタの秘密を知る特務機関のエージェント、ムスカ大佐や、モウロ将軍率いる飛行戦艦ゴリアテの兵隊も、ラピュタに入りこんでいるのです。あなたがラピュタの探索に手間どるならば、彼等はラピュタを支配してしまうでしょう。そう、時間は限られているのです。

文中に〈**タイムチェックのマスを消す**〉と示されている場合、キャラクター記録用紙の**タイムチェック欄**のマスを、指示された数だけ消してください。エピローグに進む前に、**タイムチェック欄**のマスが全部消された場合、あなたの努力も空しく、ラピュタはモウロ将軍かムスカによって支配されたことになり、ただちにゲーム終了となります。



●ポイント回復の方法

冒険の途中で、あまりにも**体力ポイント**が低下した、と感じた場合、ポイントの回復ができます。回復できるポイントは、**根性ポイント**と**体力ポイント**です。ただし、シータには**根性ポイント**がありませんから、**体力ポイント**のみです。回復の手順は、次の通りです。

タイムチェック欄のマスを、望むだけ消します。次に、あなたの**体力ポイント**か**根性ポイント**どちらか一方と、シータの**体力ポイント**を、消したマスの数だけ増やします。

基本的に、どんなゲーム文中でも、回復をおこなえます。ただし、項目番号の下に《戦闘》と記された文中ではできません。

注意！　前記したように、ゲーム開始時に決定したポイント数よりも大きな数まで、回復をおこなうことはできません。



●ゲームの遊びかたに関するメモ

あなたの入り込んだのは、七百年という時によって、すっかり崩壊してしまった場所です。いたる所、迷路と化しています。やみくもに進むだけでは、正しいゴールに行きつくことはむずかしいでしょう。それに、あなたがたどりつくべき場所は、ラピュタの中枢部なのです。ムスカや兵隊たちの他に、ロボットやさまざまなガードシステムが配されていると考えたほうがよいでしょう。それらのワナ（トラップ）や妨害を強引に突破するだけという進みかたは、時間と体力の無駄使いです。ときには、うまくかわしたり戦いをさける方法を考えることも必要です。

また、**タイムチェック**には用心してください。必要以上の好奇心は、あなたの冒険を失敗させる原因となります。時間は大事に使うことをすすめます。

シータが一緒かどうかについても、注意してください。あなたひとりの場合、シータに関する各ポイントの減少や増加の記述は無視します。



冒険のはじまり

パズーはシータとともにラピュタの空中庭園にいる。だが、いつまでもこの心安らぐ風景に見とれているわけにはいかない。ムスカから飛行石をうばいかえし、その野望を打ちくだくという使命があるのだ。さあ、行こう。冒険は始まったばかりだ！

キャラクター記録用紙

	パズー	シータ
機知	出発時／　　点	出発時／　　点
体力	出発時／　　点	出発時／　　点
根性	出発時／　　点	

●装備

●タイムチェック欄

★この記録用紙は何度も使うことになりますからこのページをコピーするか、別の紙に大きめに書きなおしたほうがいいでしょう。そのほかに、メモ用紙を1枚用意することをおすすめします。

一

ラピュタに降り立った喜びも一段落したあなたとシータは、自分たちのいる場所を見わたした。あなたたちの立っているのは、ラピュタの中でも一番上層にあたる部分にあるテラスだということが判った。周囲には草花が咲き、小鳥が舞っている。

テラスの周囲を巡ったあなたたちは、このテラスから、ラピュタの他の部分に進む方法がひとつしかないことを知った。テラスから、最上層に向けてのびる橋だ。橋は、最上層の中心――あの、巨樹のある方へまっすぐ進む道につながっている。

そこまで判ったとき、シータが声にならない声をあげた。ロボットがこちらにむかってくるのだ！　あなたとシータの心に、ティディスでのロボット兵の姿が甦った。二五一へ進む。

二

扉は簡単に開いた。かなり大きな部屋だ。今まで通ってきた通路が、植物の影響を受けて湿っぽい空気だったのに対し、この部屋は乾いている。

部屋の中を見まわすと、奥のほうに祭壇らしいものがあった。祭壇にはレリーフが施されており、その上には書物らしきものが置いてある。

あなたは書物に手をのばした。しかし、手を触れたとたん、それは砂のように崩れてしまった！　あなたとシータは――

・もう少し部屋を調べる（一七一）

・爆発音の原因を調べに行く（**八五へ**）

三

扉の向こうは、かなり広い部屋だった。そして——部屋中が宝物で埋っていた。しばし呆然としていたあなたは、何とか気をとり直して、部屋の中を調べる。すると、入ってきた扉から向かって右側に、ひとまわり小さな扉を見つけた。調べてみるか（**一一〇**）？　それとも、少しばかり宝物を失敬して、元の通路を進もうか（**三〇二**）？

※タイムチェック。マスを2つ消す。

四

階段を降りた所は、通路になっていた。しばらく進むと、別れ道に出る。どちらに進めば良いだろう？　光のさし込んでくる右か（**一二三**）？　立派な装飾の施された通路の続く左に行くか（**三三四**）？　それとも、水音が聞こえる今の通路を進むか（**九八**）？

※タイムチェック。マスを6つ消す。

五

通路は左に折れた。この先もまだ、だいぶありそうだ。引き返して、別の通路を調べるべきか？

・引き返す（三九二）
・このまま進む（二五六）
※タイムチェック。マスを3つ消す。

六

入った所は、かなり大きな部屋だった。室内は荒れ果て、これといった物はない。だが、よく見ると……
・下層へ降りる階段がある！　降りてみようか（一一二）？
・右側に、通路がある！　進んでみるべきか（一六〇）？
※タイムチェック。マスを1つ消す。

七

水はかなり冷たそうだ。決意を固めたあなたは、ゆっくりと泳ぎ始めた。
ここで選択。あなたは、シータと一緒だろうか？　そうならば、**二三五へ進め。**あなたひとりなら、**一六九へ進む。**
※タイムチェック。マスを5つ消す。

八

兵隊の声はどんどん近づいてくる。
「海賊の一味を捜せっていってもなァ……」
「まったくだ。他の連中は、お宝を分捕ってるってのによォ、俺なんざァ、クズみてェなカギひとつ見つけただけだぜ！」
彼等は、あなたを捜しているのだ。逃げたほうが良い——そう考えたあなたは、物音を立てないよう、ゆっくりと歩き出した。
サイコロを1個を振る。出た目が、あなたの**機知ポイント**以下ならば、**一六五へ進む**。もし、シータが一緒ならば、彼女についても同様のチェックを行うこと。この場合、二人とも成功した時にのみ、**一六五へ進む**。あなたかシータが、自分の**機知ポイント**より大きな目を出したなら、**二三〇へ進む**。
※タイムチェック。マスを1つ消す。

九

庭園を歩くあなたたちに、爆発音が聞えた！
走り出したあなたたちは、それが、ラピュタの崩壊した部分から聞こえてきたことに気付いた。庭園の縁（ふち）から、あなたとシータは下界を見降した。驚きと恐怖が、ふたりの身体を走る。
そこには、ゴリアテがいた。**二三一へ進む**。

一〇

扉はカギがかかっていた。体当りしてみるか（三四五）？　それとも、爆音源を調べに行くか（八五）？　他の扉（三三七、二四九、一二一のいずれか）を調べてみるか？

一一

扉を開けると、そこは薄暗い部屋だった。これといった物はないが、前方には通路、左方には扉がある。

- 通路に向かうか（三〇四）？
- 扉に向かうか（三八）？
- 元の通路に戻るか（一五九）？

一二

さあ、敷石のどちらから入ろう？

- 天か（三五五）？
- 地か（二八七）？
- 右か（三二二）？
- 左か（二七一）？

※タイムチェック。マスを2つ消す。

一三

部屋を調べまわると——下層に向かう階段があった！　さて？

・階段を降りる（二二四）
・通路に戻る（一九八）

※タイムチェック。マスを5つ消す。

一四

高楼にむかって歩いてゆく途中、あなたは最上層中心の高楼に、入口があるのを見つけた。入ってみるか（三三一）？　それとも、このまま進むか（五八）？

一五

「よかろう。３分間待ってやる！」

歩みよったあなたに、シータが抱きついた。

「シータ、落ちついて良く聞くんだ。あの言葉を教えて——ぼくも一緒にいう……」

……やがてシータは、あなたの左手——飛行石がある——に、右手をそっと重ねた。ふたりとも、ムスカに向き直る。ラピュタを守るためには、ラピュタ自体が滅びなければならなかったのだ。**四〇〇へ**

一六

しばらく進むと、通路は崩れ落ちていた。これでは、引き返すしかない。十字路まで戻ったあなたは、別の通路を進むことにした（**三一〇、一七二のいずれか**）。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一七

あなたは後を振り向く。シータがいない！　はぐれてしまったのだ――そのとき、かすかに声が聞えた。兵隊のようだ。

「おい、ムスカ大佐は、あんな女の子を連れて、何をやるつもりだ？」

「判らんよ。とにかく、あの黒石の中に入っちまったそうだ」

下層へ向かえば、シータを助けだせる！　あなたは、彼女を救い出すことを心に誓った。

※メモした項目番号に戻れ。

一八

白光と同時に衝撃をうけたあなたは、意識を失う。

サイコロを1個振り、出た目の数だけ**体力ポイント**から引くこと。**体力ポイント**が残っているなら、**三四六へ**。残らなければ、冒険は終わりだ。

一九

通路は別れ道に出た。さて、どちらに行けば良いだろう？　右か（一八三）？　左か（二一七）？

二〇

部屋の中は、かなり暗かった。右側には、通路の入口らしいものが見える。左側は何があるのかわからない。さて？

・通路に入りこんでみる（七〇）
・左側を調べてみる（三〇七）

二一

注意深く、周囲を見る。すると、昔は窓だったらしい穴を見つけた。勢いをつけて飛べば、穴に手をかけることができそうだ。

さて、あなたたちはどうする？　穴に向かって飛んでみるか（一五八）？　危険を犯したくないならば、樹の根を伝って降りてもいいだろう（二〇三）。

二二

「バルス！」
シータの澄んだ声が響き渡る。すべてが、光に包まれた。**三九一へ進む**。

二三

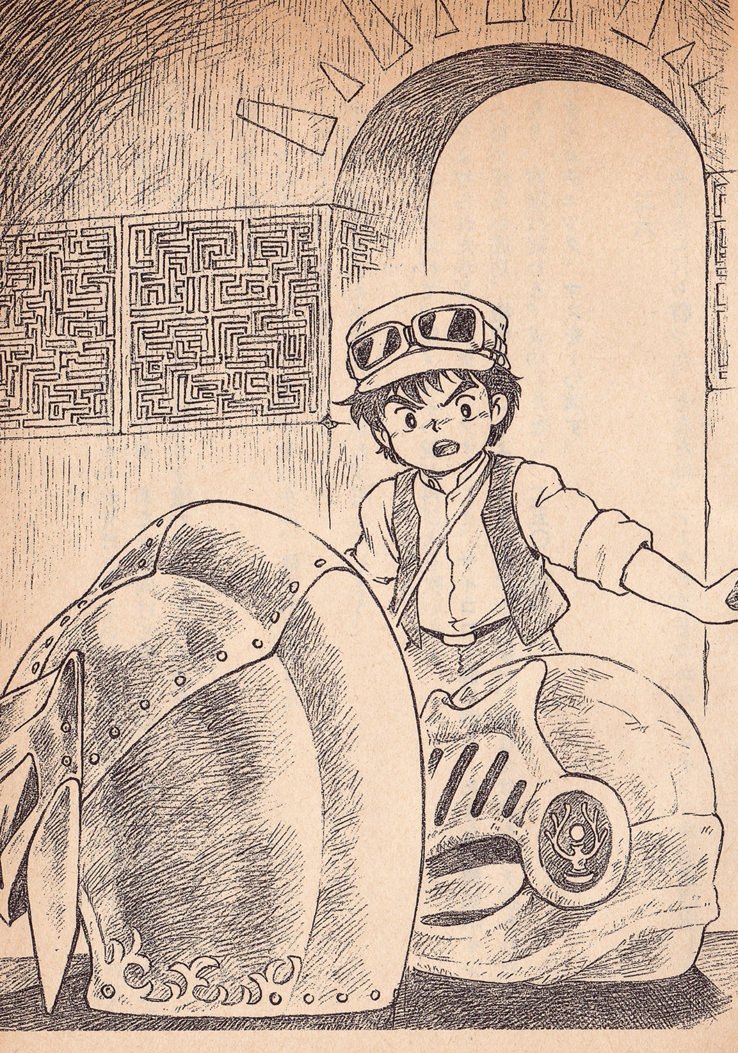
耳をすませると、扉の向こうから人の話し声が聞こえてきた。あなたは……
・扉を開ける（**三七四**）
・もうひとつの扉を調べる（**二八三**）
・別れ道まで戻り、別の方向へ進む（**一四五**）

二四

右に足を踏み入れたとたん、あなたの体は激痛に包まれた。シータはいっていなかったか？ラピュタ王家の者だけが使えると……。王家の者（シータ）が一緒にいれば、あなたも助かったかもしれない。今のあなたに、そのことが判っても遅すぎる。あなたの意識は、光輝く敷石の上で消える。**ＥＮＤ**

二五

非常識なまでの幸運により、あなたは体を小窓に押し込むことに成功した。そのとき、最後に落下した柱石が大きな音をたてた！



テーブルの上に鋼鉄製と陶製、ふたつのヘルメットがおかれている（二八より）

の眼に映ったのは、黒メガネに体当りを喰わせるシータの姿だった。
「しまった！」
銃声が響いた！　黒メガネのひとりが、あなたに向けて撃ったのだ。驚いて振り向いたあなた
「あの小僧だ！」
ムスカたちが来ている！　あなたたちが先ほどまでいた、黒色の石でできたテラスにいる。

「撃つな、捕えろ！」
ムスカは叫ぶと、シータのおさげをつかみ、体を引き寄せた。
「これはこれは、王女様ではないか」
小窓から顔を出したあなたは、思わず叫んでしまう。
「シータ！　くそっ……」
そのあなたに向けて、黒メガネの銃が再び火を吹いた！
弾をよけられたかどうかチェックすること。**サイコロ1個**を振り、あなたの**機知ポイント**以**下の目**が出たら成功。**機智ポイントより大きな目**が出た場合、あなたは頭をブチ抜かれたことになり、冒険は終わる。成功したなら、**二五〇**へ進め！
※タイムチェック。マスを1つ消す。

二六

恐怖があなたに打ち勝った。あなたは、シータの手をつかみ、ロボットから逃げ出した。凧

がどうなったかは、判らない。恐怖に負けたので、あなたの**根性ポイント**から**1**を引くこと。**一九〇へ進む。**

二七

途中に、右に伸びる通路を見つけた。かなり先に、扉が見える。
・今の通路を進むか（三五四）？
・右の通路を進むか（二八六）？
※タイムチェック。マスを1つ消す。

二八

テーブルの上に、ヘルメットのような物がふたつ置かれていた。ひとつは陶製、もうひとつは鋼鉄製のようだ。あなたは、このどちらかをかぶってみることができる。無視するなら、前方（三〇九）か、右（一九三）の扉を調べにゆくこと。
・陶製のヘルメット（一六七）
・鋼製のヘルメット（二一九）

二九

あなたの背後を、銃弾が通り抜けた。

「海賊の一味だ！」

兵隊に見つかったのだ！　あなたは、部屋の奥へ身をかくす。だが、かわいた音をたてて放り込まれた物を見て、あなたは新たな危機の存在を知った。手榴弾(グレネード)だ！

反射的に身をかがめ、耳を押え、口を大きくあける。鉱山で憶えた、発破(はっぱ)の要領だ。

サイコロ1個を振る。出た目が、あなたの**機智ポイント以下**ならば、何の影響もない。**機智ポイントより大きい場合、**再びサイコロを振ること。不運なあなたは、**二度目に振ったサイコロの目の数だけ、体力ポイント**から引かねばならない。

生きているなら、**二七七**へ進む。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三〇

あなたの進んでいる通路は、昔は上流階級の居住区だったらしい所だ。金や銀、その他にも、何百年たってもサビひとつない金属で装飾を施(ほどこ)されている。通路の両脇には、様々な宝物を秘めているらしい部屋が連なっている。何度か通路を折れると、別れ道に出た。さて、どちらに進もう？　右か（**一四七**）？　左か（**一九**）？

三一

この大広間から出るには、左右どちらかの通路に入る以外ないようだ。さて？

・右に進む（二八八）
・左に進む（三七〇）

三二

もう一度体当りする。蝶番がひとつ外れた！　だが、扉は開かない（あなたの**体力ポイントから1を引く**）。だが、もうひと押しすれば開きそうだ。もう一度扉にアタックしてみるか（二八九）？　あきらめて、通路を逆に進むか（四〇）？

三三

そこは、ロボット兵が連なっている、格納庫のような場所だった。これだけのロボットに囲まれると、少し恐ろしい気もするが、今のところは動いていないらしい。格納庫内には、これといって役に立ちそうな物はなかった。あなたは、通路の入口へ向かった。**三一へ進む**。

三四

あなたがいるのは、荒れ果てた部屋だった。部屋の中は何もない。扉から出ると、三方向にむかって通路が伸びている。あなたは——

・右に向かうか（二五八）？
・左に向かうか（一二五）？

・まっすぐ進むか（三四一）？

三五

順調に窓まで進めたかどうかを決めるため、**サイコロ1個**を振る。出た目が、あなたの**機知ポイント**以下であれば成功。ただし、**サイコロは3回振ること**。1回でも失敗したら、あなたは海面に落下することになり、冒険は終わる。

成功したなら、**二二四へ進む**。

※タイムチェック。マスを6つ消す。

三六

あなたは通路に立っている。あなたの正面には扉があり、通路は右に伸びている。

・扉を調べてみるか（一一）？

・通路を進むか（二〇七）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三七

一瞬、出遅れたあなたは、兵隊に腕をつかまれそうになった。それを見たシータが、兵隊に体当りする。あなたは助かった——しかし、シータが捕われてしまった！

「パズー！　逃げて！」
立ち止まりかけたあなたに、シータが叫ぶ。あなたは――
・シータを救うべく、立ち止まる（二九九）
・シータに感謝し、逃げる（三五九）

三八

扉は簡単に開いた。今までいたのと、同じくらいの広さの部屋だ。部屋を見まわすと――階段がある！
降りてみるか（一九一）？　それとも、前の部屋まで戻り、通路を進もうか（三〇四）？
両方ともいやならば、元の通路に戻るしかない（一五九）。

三九

庭園は様々な草木が育ち、名も知れぬ草花が天然色のカーペットを形造っていた。ビーバーの様な小動物や、小鳥もいる。あなたとシータは安らかな気持になったが、ここでは何も見つけることはできなかった。ふと、巨樹の方を見ると、先ほどのロボットがあなたたちを待っているかのように立ち止まっている！　あなたたちは、ロボットの後を追うことにした。**九五へ進む。**
※タイムチェック。マスを1つ消す。

四〇

石造りの通路は途中で終わり、あなたたちは再び密林のような所を歩いていた。外から石に見えた天井が、ガラスのように空を映しているので、見通しはきいた。そのとき、あなたとシータの耳に、爆発音が聞こえた！ **一〇六へ進む。**

四一

しばらく進むと、人の話し声が聞えた。兵隊が入り込んできたようだ。残念だが、先ほどの十字路まで引き返し、別の方向へ進もう（**一〇五、二三八のいずれか**）。
※タイムチェック。マスを1つ消す。

四二

けもの道のようだった通路は、やがて石造りのしっかりしたものに変わった。さらに進むと、通路は大きな扉によって行き止まりになっていた。押してみると、開きはしないが、かなりガタがきているようだ。あなたとシータは——
・扉に体当りしてみるか（**二〇九**）？
・あきらめて、巨樹のあるらしい方向に進んでみるか（**一六四**）？
※タイムチェック。マスを1つ消す。

四三

あなたは、見覚えのあるレリーフ――ラピュタ王家の紋章を柄に施された剣を取り上げた。かなりの長物だが、不思議なほど軽い。

「パズー、これは王家の剣よ！」

シータが興奮した声でいう。おばあさんの話（昔話の類（たぐい）だったが）に出てきた、勇者の剣にそっくりだというのだ。あなたは自分が勇者になった気がした。装備欄に〈**王家の剣**〉と記すこと。**二一一へ進む。**

四四

あなたの脳裏に、ナシクの言葉が蘇（よみがえ）った。

〝いいか、坊主、しばらく進めば、大きなホールに出る。そこから先は、とにかく左に進むんだ……〟

よし、ナシクの教えてくれた方向に進もう。**一三二へ進む。**

※タイムチェック。マスを1つ消す。

四五

さて、どちらに進もうか？　このまま進むか（**二六七**）？　それとも、先ほどの十字路まで

引き返し、別の通路を進もうか（三四九、一二〇のいずれか）？
※タイムチェック。マスを1つ消す。

四六

あなたとシータは、扉を調べた。カギがかかっているが、かなり古びているので、体当りしたら開くかもしれない。
あなたが扉のカギを調べている時、シータが驚きの声を出した。
「見て、パズー。この紋章、家の暖炉にあったのと同じ！」
彼女の指は、扉の上部に彫られた、レリーフを指さしていた。さて……
・扉に体当りするか（二五三）？
・曲り角に向って進むか（九一）？
※タイムチェック。マスを1つ消す。

四七

ムスカは倒した。さて、これからどうしよう？
・ムスカから飛行石を取りあげ、〈滅びの呪文〉を唱える（四〇〇）
・ムスカから飛行石を取りあげ、そのままラピュタから逃げ出す（三二三）

四八

どちらの方へ逃げようか？　兵隊の脇をすり抜けるか（二六〇）？　それとも、先ほどの十字路に向かい、別の通路を進むか（**三四九、一二〇のいずれか**）？

四九

あなたとシータについて、**それぞれサイコロを1個振る**。目がそれぞれの**機智ポイント**以下であれば、逃げ出すのに成功したことになる（六一）。もし、どちらか、あるいは両方がこのチェックに失敗したなら、**二三三へ戻り**、他の方法を試みなければならない。

五〇

「パズー、あれ……飛行石の光よ！」

「え？」

あなたとシータは、光に導かれるように、歩を進めていった。室内は、植物におおわれていた。光源の周囲も、木の根によって囲われている。光源は――巨大な飛行石だった。

「これはこれは、ふたりそろってお出ましか」

巨大飛行石のむこうから、人影が現われた。それは、今や、力を手にした者だけができる表情を浮べたムスカ――いや、ロムスカ・パロ・ウル・ラピュタだった。**二五九へ進む**。

五一

耳をすませてみたが、何も聞こえない。どうやら、空耳だったらしい。さて、このまま進んでみるか（二三四）？　それとも、先ほどの十字路まで戻り、別の方向へ進んでみることにするか（**三四九・一二〇のいずれか**）？

五二

通路を進む。と、人の話し声が聞えた！

どうやらこの方向には、兵隊が入り込んでいるようだ。あなたは、先ほどの十字路まで引き返し、別の方向（**一二二、二二〇のいずれか**）に進むことにした。

※**タイムチェック。マスを1つ消す。**

五三

気を取り直したあなたとシータは、巨樹にむかって足を踏み出した。巨樹の根元を見ると、巨大な石盤があり、その脇には、ロボットが立っている。

さて――あなたは、以前ロボットに出会った時、どのように行動したろうか？　ロボットが瓜をどうしたのか知っていれば三〇一へ。知らなければ一一六へ。

※**タイムチェック。マスを1つ消す。**

五四

通路のすぐ先は、十字路になっていた。

・右に進むか（二〇六）？
・正面か（二九〇）？
・左に進むか（三七二）？

五五

すぐ先で、通路は左に折れた。はるか遠くまで、この通路が続いているのが見える。あなたは——

・このまま進む（三七七）
・引き返して、逆方向に進む（二八八）

※タイムチェック。マスを1つ消す。

五六

しばらくすると、再び入り込めそうな穴が見つかった。どうやら、通路が崩れ落ちた部分らしい。注意して見ると、穴は3か所開いていた。あなたは……

・右の穴から入る（二三九）
・左の穴から入る（一〇九）

・中央の穴から入る（三七一）
・無視して降りてゆく（二五五）
※タイムチェック。マスを7つ消す。

五七

あなたは、少し大きめの広間にいる。あなたの左側には扉があり、すぐにでも開けられそうに思えた。前方は暗がりで、何があるのか判らない。そこで、あなたは……
・扉を調べる（一八九）
・前方を調べる（三〇七）
※タイムチェック。マスを1つ消す。

五八

あなたとシータは高楼の周囲を調べた。入れそうな所は無かった。
こうなっては、先ほどの入口から高楼の内部に入るより手は無さそうだ。**三三一へ進む。**
※タイムチェック。マスを1つ消す。

五九

「！」

あと一歩のところで失敗したあなたは、空中を落下する。反射的にのばしたあなたの手が、何かに触れた。木の根だ！

ここで、あなたが木の根をつかむことに成功したかどうか、**サイコロを1個振って**チェックすること。出た目が、あなたの**機知ポイント以下**であれば成功となる。失敗した場合、あなたは海面に向かって落下するしかない。

成功した場合は、**二三二へ進む**。

六〇

あなたとシータが連れて行かれたのは、ゴリアテの係留されているテラスだった。そこには、ムスカがいた。

「ほほう。王女様がやっとおでましか」

ムスカは、口元をゆがめて呟いた。将軍に話しかける。

「閣下、こちらの少女は私があずかります。少年は海賊の一味です。好きになさってください」

あなたの叫びもむなしく…シータは連れさられてしまった。**一八二へ進め**。

六一

通路の先は、大広間になっていた。巨大なテーブルが中央に据えられ、両脇にはイスが並ん

でいる。前方と右側には、大きな扉があった。さて、どうしよう？
・この大広間を調べるか（二八）？
・前方の扉を開けてみるか（三〇九）？
・右の扉を開けてみるか（一九三）？

六二

よく見ると、ロボットの腕には突起が無かった。これは、戦闘用のロボットではない。あなたに危害を加えることはないだろう。
あなたは、シータと一緒だろうか？　一緒ならば**一六八へ進め。**あなたひとりなら、**一九二へ進むこと。**
※タイムチェック。マスを1つ消す。

六三

通路は続いている。
先に進むか（三三六）？　それとも、木の根をつたって降りるか（三一五）？
※タイムチェック。マスを1つ消す。

六四

高楼の周囲を調べてみたが、中に入れそうな所は無かった。あなたとシータは、先に進むことにした（一三九）。
※タイムチェック。マスを1つ消す。

六五

扉はかなり頑丈そうだが、体当りで開くかもしれない。体当りするか（三四〇）？　もし〈**王家の剣**〉を持っているなら、それを使っても良い（三五一）。
あきらめるなら、正面（二九六）か、右側（一六六）の通路を進むこと。

六六

あなたが降りたのは、タイガーモスが不時着しているテラスの下だった。ドーラたちが捕っているのが見える。
あなたは、シータと一緒だろうか？　一緒ならば、**一四八へ進む**。ひとりならば、**二九二へ**。
※タイムチェック。マスを5つ消す。

六七

《戦闘》
兵士は、あなたに迫ってきた。さあ、戦いだ！
国防軍兵士　機知ポイント　4

根性ポイント　3
体力ポイント　12

あなたが勝ったら、**三〇へ進む**。戦闘中にあなたの**根性ポイント**が0になったら、九三へ。

六八

片方の兵士の体を調べてみるが、これといった物は見つからない。彼の銃は、子どものあなたが持つには重すぎた。
もう一方の兵士の体も調べてみるか（二九八）？　それとも、先ほどの十字路（三三三）か、左側の通路（一五七）を進むか？
※タイムチェック。マスを1つ消す。

六九

光源へ進むには、崩れ落ちている壁石や円柱の間を抜けて行くしかない。どちらから行こうか？　右か（三〇三）？　左か（二二七）？

七〇

その先は通路でなく、小さな部屋だった。調べてみると、左側に、下層へ向う階段がある！
・階段を降りてみるか（一一二）？

・引き返し、先ほどの部屋を調べてみるか（三〇七）？

七一

通路はすぐに行き止まりになっていた。その手前の両側に、大きな扉がある。両方とも、押したり引いたりするぐらいでは、開きそうもない。あなたとシータは——

・右の扉に体当りしてみるか（一九七）？
・左の扉に体当りしてみるか（二〇九）？
どちらも選びたくないならば、先ほどの別れ道まで引き返し、選びなおすこと（二九七）。

七二

通路のつきあたりは、扉だった。見たところ、カギもかかっていないようだ。扉の向こうから、何かの音が聞こえる。さて、あなたは？

・扉を調べる（三七四へ）
・引き返し、通路を逆に進む（一九六へ）

七三

左右に走る通路に出た。あなたは……
・右に進むか（三九五）？

・左に進むか（三六八）？

七四

おれ曲った通路を進むと、小さな広間に出た。あなたの右方と左方に、それぞれ小さな扉があり、右方の扉には、レリーフの跡らしいものが見てとれた。あなたは……

・右の扉を調べるか（三七八）？
・左の扉を調べるか（二二一）？

七五

あなたは突然、目もくらむばかりの光に包まれた！　突き出した八角柱が、光の輪をつくり出したのだ。見る見るうちにそれは小さくなり、展望室の真下で、強烈な光点となった――光点は、雲海をつき抜けて、海面に向かった。

言い表わすことのできないほどの爆音と、毒々しい光が下から湧きおこり、猛烈な爆風があなたを襲った。なんとかしがみ付くことができたあなたの目に映ったのは、ムスカに突きとばされ、かき消すように消えたシータの姿、そして、床の消えた展望室から、雨のように落下してゆく兵隊たちの姿だった！――ひどい。

気を取り直したあなたは、展望室めざして進み続ける。そのとき、あなたの背後で砲声が響いた――ゴリアテが半球体に向けて、砲撃を始めたのだ。三六六へ。

※タイムチェック。マスを1つ消す

七六

おじけづいたあなたは、一目散に逃げだした。仕方ない、通路を先に進もう。恐怖に屈した、あなたの**根性ポイント**から、1を引くこと。**五四へ進む。**
※タイムチェック。マスを1つ消す。

七七

通路は別れ道に出た。どっちの通路を進もうか？　巨樹に向かうらしい右（**一六四**）？　それとも、マイル・ストーンのような石柱が立てられた通路を進むか（**四二**）？

七八

やがて、左右に走る通路に出た。壁には豪華な装飾が施されており、今まで通ってきた所とは、何かちがう目的を持った通路のようだ。あなたは――
・右に進むか（**一八五**）？
・左に進むか（**三一一**）？

七九

十字路に出た。どちらに進もう？
・右か（一八七）？
・正面か（一〇五）？
・左か（二三八）？
※タイムチェック。マスを1つ消す。

八〇

通路は行き止まりになっていた。扉を調べるしかないようだ。右なら一〇二、左なら三三八へ。
※タイムチェック。マスを1つ消す。

八一

降りて行くのは、思ったよりも楽だった。長大な木の根には、あちこちに出っ張りがあり、あなたの行動を助けてくれた。やがて、あなたのすぐ脇に、入り込めそうな窓を見つけた。入ってみるか（三八八）？　それとも、このまま降りるか（五六）？
※タイムチェック。マスを7つ消す。

八二

円形のそれをのぞきこむ――あなたとシータは、あわてて身をかくした！　そこには、通路を進むムスカの姿が映し出されていたのだ。

「パズー、ムスカが、あんな所まで……」

「シータ、飛行石をとりもどそう。ここをやつらから守るには、それしかないよ」

あなたたちは、決意も新たに歩き出した。ムスカは下層に入り込んでいる。急がねばならない！　**一六二へ戻り**、別の項目を選ぶこと。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

八三

通路に足を踏み入れたあなたは、人の話し声らしいものを聞いた！　誰かいるのだろうか？

タイムチェック数を確認すること。消されたマスの数が二〇以上なら**三九九へ**進め、未満なら**五一へ**。

八四

十字路に出た。どちらに進もう？

- 右か（**一三一**）？
- 正面か（**一五四**）？
- 左か（**二二二**）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

八五

あなたとシータは、爆発音の聞こえてきた方向に向かう通路を歩きだした。**七七へ進む。**

八六

ムスカたちは、黒色の壁にぽっかりと開いた通路に入っていった。シータも一緒だ。彼等が入ると、通路は消えてしまった。あなたは……

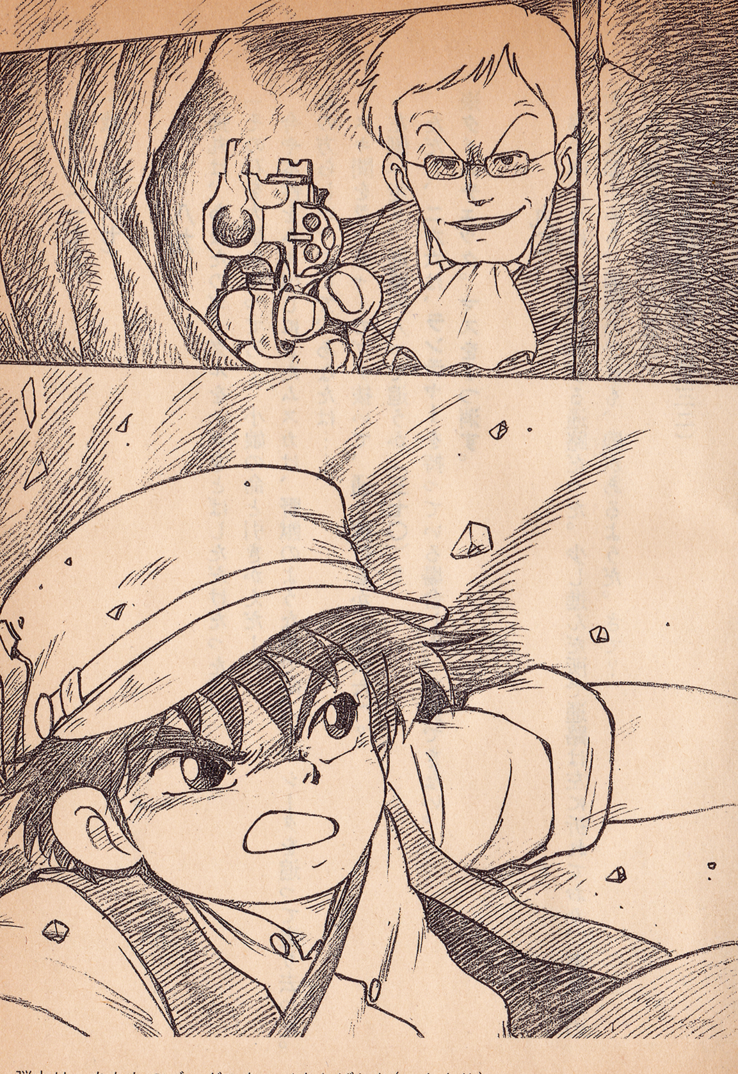
・後を追い、黒色の壁を調べてみるか（**一三四**）？
・木の根をつたって下層に降り、別の入口をさがすか（**二九三**）？

八七

通路を進むと、右手に扉があった。扉を調べてみようか（**一〇八**）？　それとも、先に進むか（**三二〇**）？

八八

「待て！」
兵隊に見つかってしまった！



弾丸は、あなたのゴーグルをハジきとばした(八九より)

・逃げる（一七三）
・戦う（三八七）

八九

弾丸は、あなたのゴーグルをハジきとばしただけだった。
「その石を大事に持ってろ！　小娘の命と引きかえだ！」
今や本性をムキ出しにしたムスカは、野獣のような声で叫ぶと、シータを追って走り去った。
左の方らしい。ここで、あなたは……
・スキ間をランチャーでブチ抜いて、通り抜けるか（二六六）？
・左側へ走り、通路へ入って追うか（三七〇）？
ただし、二六六は、**ランチャー**を持っている場合しか、選択できない。
※タイムチェック。マスを1つ消す。

九〇

扉の向こうは、左側に伸びる通路だった。少し進んだ所で通路は左に折れており、あなたの右には扉がある。通路の先にも、扉があるようだ。さて？
・右の扉を調べる（一五二）
・左に折れる通路を進む（三三二）

九一

角を曲る。通路の先は暗くなっており、どこまで続いているか判らない。どうしよう？　このまま進むか（二一五）？　元きた通路を引き返し、けもの道のような通路を進むか（四二）？

九二

通路を進むにつれて、人声らしい物音が聞こえてくるようになる。引き返した方が良さそうだ……だが、すぐ先に見える、通路左側の扉を調べたい気もする。どうしよう？

・引き返す（五四）
・扉を調べる（三四四）

※タイムチェック。マスを1つ消す。

九三

「坊主、遊びは終わりだ！」
あなたは捕えられてしまった！　シータと一緒なら六〇へ、あなたひとりならば一八二へ。

九四

ここで、タイムチェック数を確認すること。もし、20個以上マスが消されていたら、**一八〇へ進む**。20個未満ならば、**一三〇へ進むこと**。

九五

あなたたちは、ロボットの後を追った。ロボットは、あなたとシータのことなど、まったく気にしない速さで歩いてゆく。

庭園を抜け、最上層の中心にある高楼の入口に立ったとき、あなたたちは完全に取り残されてしまった。巨大な高楼の内部は、様々な草木によって、密林の様になっている。

あなたたちの前には、何者かが付けたらしい3本の細い道が走っている。どの道を選べば、ロボットの進んだほうに行けるだろうか？　右だろうか（**一一一**）、それとも左（**三〇六**）？　いや、真ん中の道か（**二四〇**）？

どの道にも進みたくないならば、**一五三に**戻って選びなおしてもよい。

九六

扉を開けてみると、中はかなり広い部屋だった。少し調べてみたが、何も見つからない。ただ、扉の対面にある窓から、木の根を使って降りることはできそうだ。あなたは――

- 元の通路に戻る（**一二七**）？
- 木の根を使って降りるか（**二五五**）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

九七

扉のむこうは、小さな部屋だった。中は暗く、何があるか判らない。あなたは……

・部屋を調べるか（一三）？
・通路に戻るか（一九八）？

九八

やがて、別れ道に出た。

・今の通路を、まっすぐ進む（一八三）？
・右側の通路を進む（三一四）？

九九

《戦闘》

あなたは、ムスカの不意を突いて襲いかかった。

なにか役に立ちそうな武器――ピストル（三五八）か、眠りの箱（三六四）を持っているなら、効果を調べて、使用してもよい。また、双方の**根性ポイント**のチェックをおこなう必要はない。

ムスカ　　機知ポイント　3

体力ポイント　10

勝てたなら、**四七へ進む**。

一〇〇

渾身(こんしん)の力を込めたあなたたちは、扉をあけることに成功した。すかさず、大広間から飛び出す。振り返ってみると、大広間は巨石に埋めつくされている。危ないところだった。疲れきったあなたとシータから、それぞれの**体力ポイント**を2ずつ引くこと**二二三へ進む**。

※タイムチェック。マスを3つ消す。

一〇一

ロボットに向かって、あなたはナイフを構えて突っ込んだ。ナイフの先端がロボットに触れた……だが、効果は無い！　ナイフは折れ、あなたの体はロボットに激突する。**体力ポイントを3減らし、装備の中からナイフを消しておくこと。**

シータの傍(かたわ)らまで駆け戻ったあなたは、仕方なく、様子を見ることにする。**二二五へ進む。**

一〇二

扉には、紋章が彫られている。見憶えのないものだ。カギはかかっていない。さて、中に入

るか？　入るなら**三四二へ進む**。入らないなら、反対側の扉を調べる（**三三八**）か、通路を先に進む（**八〇**）か決めること。

一〇三

左右に伸びる通路に出た。あなたは……

・左に進むか（**八四**）？
・右に進むか（**三八二**）？

一〇四

シータから〈**秘密の紋章**〉の話を聞いているあなたには、この敷石がどんな物か判っている。この石の四方（天・地・右・左）いずれかから足を踏み入れると、あなたの体はどこか、重要な場所に運ばれるのだ。ムスカたちも、そこを狙っているに違いない。シータを連れて、そこに入っているはずだ。身構えたあなたは、記憶している方向から、敷石に踏み入れた。**二四へ進め**。

一〇五

かなり進んだ所で、通路は右に折れた。さらに進むと、右側に扉があった。あなたは……

・扉を調べるか（**三四四**）？

・先に進むか（五四）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一〇六

あなたとシータは、別れ道に出た。どちらに進むか。

・風の吹き込んでくる右か（二四四）？

・巨樹にむかうらしい左か（一六四）

・今まで進んできた道に続く、何か標識のような石柱の立てられた通路を進むか（二九七）？

一〇七

通路はしばらく進むと行き止まりになったが、その手前右側に扉があった。あなたは……

・扉を調べる（二三六）

・もう一方の通路を進む（三三〇）

一〇八

扉は簡単に開いた。そのとたん、あなたに何かが飛びかかってきた！　あやうくそれをかわしたが、それは、もう一度飛びかかってくるかもしれない。さて、どうしようか？　戦うか（三四八）？　逃げるか（二六五）？　様子をみることもできる（二八四）

一〇九

通路はしばらくすると別れ道に出た。
・まっすぐ進むか（二〇七）？
・左に進むか（三六五）？

一一〇

扉はかなり丈夫そうで、体当たりでは開きそうもない。さて、部屋を調べて、扉を開けるのに役立ちそうなものを探そうか（一九九）？　それとも、少しばかり宝物を失敬して、元の通路を進もうか（三〇二）？

一一一

道なりにしばらく歩いてゆくと、周囲の様子が変ってきたことに気付く。密林の中を歩いていたつもりが、いつのまにか、様々なレリーフをほどこされた石造りの通路に変っていたのだ。やがて、あなたとシータは別れ道に出た。扉の見える右に進むか（一二九）、それとも左に進むか（四〇）？

一一二

降りた先は、小さな部屋だった。見まわしてみるが、これといった物はない。通路に面して

いるらしい扉を開けるしかない。**七三へ進む。**

一一三

あなたは〈**人形使いの棒**〉を持っているだろうか？　持っているのなら、この項目の番号をメモして、**二七三へ進む。**持っていないのなら**二三三へ戻り、**他の方法を選ぶこと。

さて〈**人形使いの棒**〉の使用法が判ったのなら、サイコロを振ろう。成功したなら六一へ、失敗したなら、**二三三へ戻れ！**

※**タイムチェック。マスを1つ消す。**

一一四

通路は途中で何度か折れ、やがて扉につきあたった。あなたは……

・扉を調べるか（**三七四**）？

・引き返し、逆の方向に進むか（**三五〇**）？

※**タイムチェック。マスを1つ消す。**

一一五

通路の先は崩れ落ち、空中にぽっかりと口をあけていた。あなたは……

・周囲に絡みついている木の根をつたって下層に降りるか（**三一五**）？

・先ほどの十字路まで引き返し、別の通路を進むか（二一四）？

※タイムチェック。マス1つ消す。

一一六

ロボットの傍らへ行く勇気が、あなたとシータにあるだろうか？　先ほどあなたは、ロボットが近づいてきただけで逃げだしたのに。

恐怖に打ち勝ったかどうかを決定するために、あなたとシータについて、**それぞれサイコロを1個振る**。どちらか一方でも、そのキャラクターの**根性ポイント**より大きい目が出た場合、あなたたちはロボットから離れ、高楼の外に逃げる結果となる（九）。**根性ポイント**のチェックに成功したなら、あなたとシータは、勇気を持って、ロボットと、石盤に近づくことになる（三〇一）。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一一七

かろうじて根にしがみついたが、あなたにはさらに苦難に立ち向かわねばならなかった。

あなたのすぐそばの壁面が、八角形にへこみ、そこから、棒状の物が突き出された！　見回すと、他の部分にも、何本か突き出ている。

あなたはさらに進んだ。すると半球体の最下部が震動し、そこに、展望室のようなものが現

われた。周囲には、だ円形の穴がある。あっけに取られたあなたは、展望室に兵隊がなだれ込むのを見て、さらに驚く。おまけに、天井から、ムスカとシータ姿が現われたのだ！

「シータ！」

あなたは、展望室に向って進み始める。彼女に、気付いたようすはない。**七五へ進む。**

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一一八

おそるおそる調べてみたが、通路の先には何も見えない。どうやら、空耳だったらしい。

三〇へ進む。

一一九

「待てっー！」

あなたは、ランチャーをムスカに向けた。

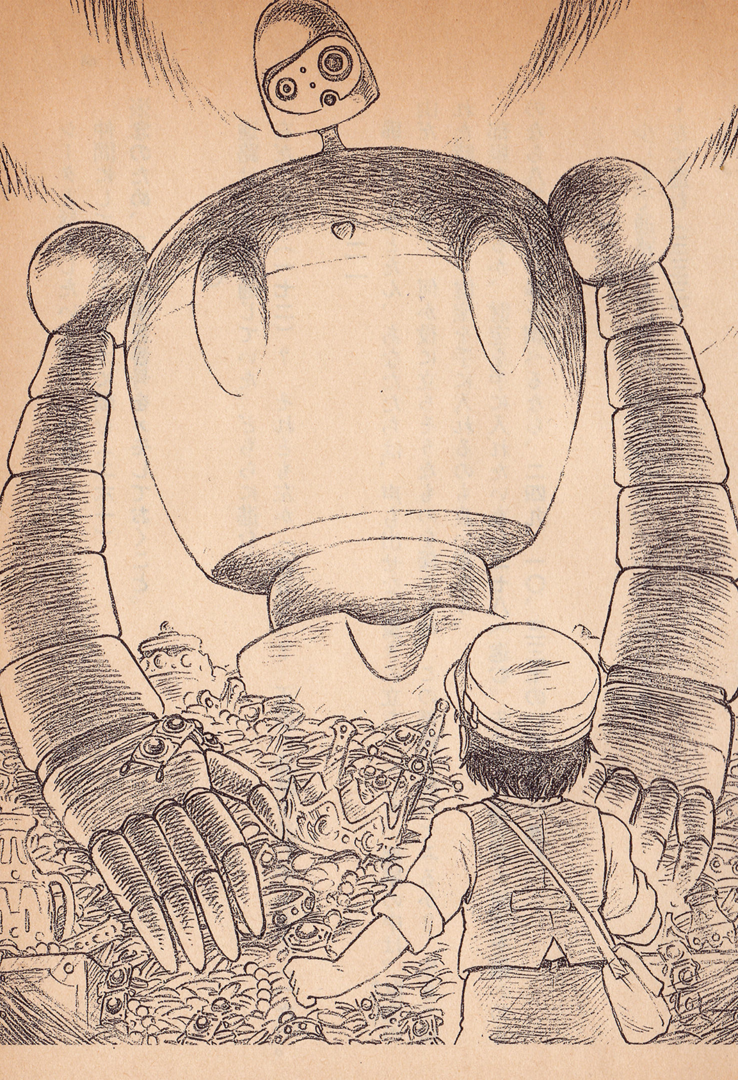
「石は隠した。シータを撃ってみろ……石は戻らないぞ！」

ムスカは動じたようすもない。

「娘の命と石は引きかえだ！　それとも……その大砲で私と勝負するかね？」

「パズー、来ちゃだめ。石を捨てて逃げて！」

さて、あなたはどうする？



あなたの前にあらわれたのは園丁ロボットだった(一二四より)

シータと話をしたいと頼む（一五）
仲間にしてくれとムスカに頼む（二六一）
※念のため、ここの項目番号をメモしておくこと。

一二〇

通路は十文路に通じていた。どちらに進む？
右だろうか（一七二）？　それとも左か（三五七）？　正面の通路を進む手もある（一六）。

一二一

扉を開けたとたん、あなたたちは、声も出せない驚きに立ちつくした。部屋の中は、財宝（おたから）の山だったのだ！　何か役に立ちそうなものを探すため、この部屋を調べてみるか？　生きて帰れた時のために、財宝を手に入れるのも良いだろう。
部屋を調べるか、財宝を手に入れたいなら**二七八へ進む**。先ほどの爆発音の原因を確かめるのなら**八五**。他の扉を調べるなら、**二四九、一〇、三三七のいずれかへ進む**。

一二二

少し先で通路は右に折れ、別れ道になっていた。あなたは？
・左に進む（三三三）

・正面に進む（**一五七**）

一二三

通路はすぐに崩れ、空中に向けてぽっかりと口を開けていた。周囲には巨大な木の枝が絡みついている。さて――

・木の根を使って、下に降りるか（**八一**）？

・別れ道まで戻り、他の通路（**九八、三三四のいずれか**）を進むか？

一二四

あなたの前に立つのは、園丁ロボットと同じタイプだ。あなたに害はない。

何となく、財宝を失敬しようとしたのを見透かされた気のするあなたは、伸ばした手を引っ込めた。

さて――あなたがシータと一緒ならば**一六八へ**、あなたひとりならば、**一九二へ進め。**

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一二五

通路はすぐに曲がり角になっていた。その先を進んでみるか（**二六九**）？　そうしたくないなら、別の通路を進んでもよい（**二五八、三四一のいずれか**）。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一二六

円形のそれをのぞき込んだが、何も判らなかった。どうやら、ガラスのような物質でできているらしい、調べても、他のことは判りそうにもない。**一六二へ戻り、**他の項目を選び直すこと。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一二七

さて、通路右側の扉を調べようか（**一一一**）？　それとも、別れ道まで戻って別の通路を進もうか（**二〇七**）？

一二八

通路は、左右に走る通路につきあたって終った。あなたは――

・右に進むか（**一九四**）？

・左に進むか（**三〇五**）？

一二九

通路はすぐに行き止まりになっていた。そのすぐ手前には、金のレリーフが施された扉がある。かなり古びているが、押したり引いたりするだけでは開きそうもない。そこで、あなたは、

・扉に体当たりするか（二六二）？

・あきらめて、通路を逆方向に進むか（四〇）？

一三〇

あなたは恐怖に身を震わせた。いったい、何が現われようとしているのか？　ロボットかもしれない。

取るべき行動をすぐに決めよう。もし、危険だと感じるなら、財宝を手に入れるのはあきらめて、すぐに部屋を出ること（五四）。この場合、恐怖に耐えられなかったあなたの**根性ポイントから、1を引かねばならない。**

原因を確かめ、ついでに財宝を手に入れようとするならば、**三一三へ進む。**

一三一

途中で、左に伸びる通路を見つけた。かなり先に、扉があるのが見てとれる。

・今の通路を進むか（一三八）？

・左の通路を進むか（二八六）？

一三二

このホールから出るには、ふたつの方法がある。右方に見える通路から出るか（三九七）左方に見える通路から出るか（七四）だ。さあ、どちらから出ようか？

※タイムチェック。マスを6つ消す。

一三三

ランチャーの弾を、1発へらす。木の根を取りのぞいたあなたは、穴の中に体を押し込む。出たところは、ロボット兵の格納庫だった跡らしい。これといって、役に立ちそうなものは見つからないが、前方に通路の入口らしきものが見える！　あなたは走り出した。**三二一へ進む。**

一三四

ムスカたちの入っていった場所を調べたあなたは、入り込めそうにもないことを見てとった。カミソリの入るスキもないほど、石がキッチリと組まれているのだ。何か、別の方法を見付けねばならない。そこで……

・通路を進んでみるか（二四七）？

・木の根をつたって、下層に降りてみるか（三一五）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一三五

ラピュタ下層に進むには、庭園の外縁——城壁に設けられた石段を使うしかなかった。だが、その石段も崩壊面で途切れてしまった！　さて、どうする？

・周囲に入口がないか調べてみるか（二一）？

・足下に伸びる、長大な木の根をつたわって降りるか（二〇三）？

※タイムチェック。マスを5つ消す。

一三六

この部屋には、だれもいない。他の部屋に通じているらしい入口は、左右にひとつずつある。

・右か（二七〇）？

・左か（五〇）？

一三七

サイコロを1個振る。出た目が、あなたの**機知ポイント**以下ならば扉は開く。開くまで何度試しても良い。ただし、サイコロを一度振るごとに、あなたの**体力ポイント**から1を引くこと。

扉が開いたなら**三八三へ**、あきらめるなら、もうひとつの扉を調べてみるしかない（三七八）。

一三八

通路は、大きなホールにつづいていた。あたりを見まわすと、円形の何かが、床面に埋め込まれているのが判った。あなたが入ってきた所以外、出口はないようだ。さて、あなたは……

・ホールを調べるか（一六二）？

・引き返そうか（二七）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一三九

あなたたちの進んだ先は、先ほどまでいた所とは様子が違っている。高楼や外城壁は崩れており、かなり荒れ果てている様だ。やがてあなたは、中心の高楼に入れそうな入口を見つけた。

その時――

あなたたちのはるか下方で、爆発音が聞こえた！ さて、あなたは？ 音を無視して高楼に入るか（三一七）？ それとも、音の正体を確かめるか（九）？

一四〇

降りた先は、少し大きめの部屋だった。別に、役に立ちそうな物はない。では、正面の扉から外に出よう。**一〇三へ。**

※タイムチェック。マスを7つ消す。

一四一

通路は左に折れ、十字道に出た。どちらに進む。

・右か（二二二）？
・正面か（三八二）？
・左か（一三一）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一四二

先に進もうにも、そこでは兵隊とドーラたちが大乱戦をくり広げている。
「何してるんだい！　早くおゆき！」
あなたの方を振り返ったドーラが怒鳴りつけた。しかたない。テラスの下に行くしか手はなさそうだ。**三〇八へ進む。**

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一四三

通路はしばらく進んだ所で行き止まりになっており、その手前に扉があった。あなたたちがその扉を調べようとしたとき、突如、爆音と震動が伝わってきた。さて、どうする？　爆音の原因を確かめてみるか（**八五**）？　それとも、扉を調べてみるか（**二**）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一四四

通路はしばらくすると右に折れ、その少し先は別れ道になっていた。どう進むべきか？
・このまま正面へ進む（三三〇）
・右の通路を進む（一〇七）

一四五

十字道にでた。どちらに進む？
・右か（三二〇）？
・正面か（一二二）？
・左か（三二四）？
※タイムチェック。マスを1つ消す。

一四六

通路の途中に、右側に伸びる。もう1本の通路を見つけた。その先はホールのようになっている。さて？
・今の通路を進む（一二八）

・右の通路を進む（三八〇）

一四七

しばらく進むと、巨大なホールに出た。昔は立派なものだったようだ。しかし、今ではあちらこちらが崩れ、木の根が絡（から）みついている。

さて、あなたたちの**体力ポイント**は大丈夫だろうか？　もし不安ならば、ここで休むことができる。ただし、**体力ポイント**をひとつ回復させる度に、**タイムチェック欄**のマスを1消すこと。体力が回復したなら、**二九一へ進む**。

※タイムチェック。マスを5つ消す。

一四八

あなたとシータは、ドーラたちの捕えられている真下に来た。助けだすためには、崩れ落ちた床が、かろうじて残っている柱の下までジャンプしなければならない。

「シータ、先に跳ぶよ」

いうが早いか、あなたはとびうつった。が、ショックをうけた床石は、ガラガラと崩れ落ちてゆく！　あなたは、柱にしがみつこうとした。

サイコロ1個を振る。出た目が、あなたの**機知ポイント**以下であれば、成功だ。**二〇二へ**。**機知ポイント**より大きければ、残念ながらあなたは落下することになる。その場合、冒険は

終わりだ。
※タイムチェック。マスを1つ消す。

一四九

そこは、文字通りの大広間だった。豪華な装飾の施された跡が、そこかしこに残っている。
あなたは、シータと一緒だろうか？　一緒ならば、**三一へ進む**。もし、あなたひとりならば、**一七七へ進む**。

一五〇

部屋の中から、話声が聞える！
「鬼ごっこは終りだ！　終点が玉座の間とは――上出来じゃないか」
「これが玉座の間ですって！　ここはお墓よ、私とあなたの。あなたに石は渡さない！」
あなたは飛行石のペンダントを持っているか？　持っているなら**一一九へ**。持っていないなら、**一五一へ進む**。

一五一

「シータ！　待って！」
あなたは叫んだ。だが、時すでに遅くシータは〈滅びの呪文〉を唱えていた！　**二二へ進む**。

一五二

扉を開ける。同時に、あなたの鼻を異臭が襲った！　あまりのにおいに、あなたは気分が悪くなる（あなたとシータの**体力ポイント**から1を引くこと）。あなたたちは通路に逃げだした。

通路に戻り、ひと息ついたあなたは、笑いを押さえきれなくなった——7百年たっても、トイレの形は変わらないらしい。精神的余裕のできたあなたの、**根性ポイント**を1回復させる。

それでは、先に進もう——三三二へ。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一五三

ロボットに導かれた先は、あなたたちのいたテラスと橋でつながった、ラピュタ最上層の荒れ果てた庭園だった。もっとも、木や草はキチンと手入れされている。あのロボットは、園丁なのかもしれない。

あなたとシータが、ラピュタの往時をしのばせる庭園に見てとれている間にも、ロボットは歩き続けていた。ここであなたは——

・ロボットの後を追うか？（**九五へ**）

・別の高楼が見える右へ（**一八一**）、あるいは左へ（**二三七**）向かうか？

・もうしばらく、庭園を調べてみるか？（**三九へ**）？

一五四

通路は途中で右に折れ、左右に走る通路につきあたった。あなたは……

・別の通路が見える右に進むか(一九六)?

・扉がある左へ進むか(七二)?

一五五

そこは、小さな部屋だった。扉がひとつあるきりで、他には何もない。あなたは扉をあける。扉のほうは、右のほうに伸びる通路だった。左側は、行き止まりになっている。あなたは、通路を進むしかない。**三九六へ進む。**

一五六

光源は判った。だが、他に何も知らないあなたにとって、何の役に立つというのだ！　レリーフを離れたあなたは、別の道を探すことにした。**三〇三へ進む。**

一五七

別れ道だ。

・右に進むか(二二八)?

・左に進むか（七八）？

一五八

勢いを付けて飛んだあなたは、穴のふちいに手をかけ、中に入り込んだ。あなたに続いてシータもジャンプする。

だが、彼女は失敗した！

「パズー！」

シータの叫びが、あなたの耳を打つ。

「シータ！」

一瞬、自分も後を追って飛び出そうとしたあなたは、シータがどこに落下したかを知って、思い止まった。彼女は、不時着したタイガーモス号の気囊（きのう）に落ちたのだ。生命に別状のないのがわかる。だが、彼女も軍に捕われてしまった。あなたは、ドーラだけでなく、シータも助け出さねばならなくなった。シータを助け出すまで、文中にあるシータに関する指示は無視すること。**三四へ進む。**

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一五九

さて、通路左側の扉を調べようか（九六）？　それとも、別れ道まで戻って別の通路を進も

うか（二〇七）？

一六〇

しばらく進むと、通路は右に折れ、そのすぐ先は、広間のようになっている。
・入ってみるか（五七）？
・引き返して、先ほどの階段を降りようか（一一二）？

一六一

通路はしばらく進んだ所で、曲り角になっていた。あなたは、その角を曲るため一歩を踏み出す。そのとき、あなたの耳に、何か足音のような音が聞こえた。
ここで、あなたの**タイムチェック数**を確認すること。マスが十個以上消えていたら、三八一へ、十個未満ならば、**一一八へ進む**。

一六二

ホールを見まわすと、円形のものは、3つあることが判った。あなたは――
・右を調べるか（二七五）？
・中央を調べるか（一二六）？
・左を調べるか（三四七）？

調べ終ったか、調べるのをやめるなら、通路を進んでみるのもよい（二七）。

一六三

あなたは用心しながら、兵隊たちに話しかけた。だが彼等は、あなたの言葉を無視して手をつかむ。

「坊主、遊びは終わりだ！」

逃れる術(すべ)はない。あなたは補われてしまったのだ。

あなたは、シータと一緒だろうか？　そうならば**六〇へ**。ひとりならば**一八二へ進む**。

一六四

けもの道のような通路だったが、進んでいくと、それさえも無くなってしまった。やがてあなたとシータは湿気と熱気に満ちた密林を、草や木の枝をかきわけながら進むハメになった。

密林は、果てしなく続くように感じられた。

突然、あなたとシータはひらけた所に顔を出してしまった。良く手入れされた芝生のような草原、小鳥のさえずり。そして——巨樹。ふたりとも、驚きのあまり声も出なかった。**五三に進む**。

※タイムチェック。マスを1つ消す

一六五

先ほどの十字路へ逃げるか（三三三）？　それとも、左の通路に逃げるか（一五七）？

一六六

通路の両側に扉があった。両方とも、何かの紋章が彫られている。あなたは……

・このまま進む（八〇）
・右側の扉を調べる（一〇二）
・左側の扉を調べる（三三八）

一六七

ヘルメットは軽く、丈夫なものだった。ためしにかぶってみると、ほとんど重さを感じない。それどころか、体が軽くなり、頭が冴える感覚すらある。
あなたの選択は正しかった。このヘルメットは、ラピュタの衛兵が使っていたセラミック製のもので、頭脳のはたらきを高める機能があったのだ。あなたの**機知ポイント**を2増やす。この場合、最初に決めたポイント数より大きくなってもかまわない。これは、あなたがヘルメットをつけている間だけ適用されるので、ヘルメットを失った場合、もとのポイント数にもどすのを忘れないように。なお、このヘルメットを使えるのはパズーだけだ。
さて、先に進もう。前方の扉を調べるか（三〇九）？　右側の扉を調べるか（一九三）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一六八

立ち上がったロボットは——何と、あなたたちに向けて、おじぎをした！　あっけに取られたあなたとシータは、思わず笑いだしてしまう。
「やさしいロボットもいるのね！」
「うん！」
やがて、ロボットは歩き出し、部屋を出てゆこうとする。まるで、あなたたちを招いているようだ。さて……
・ロボットの後についてゆくか（二九五）？
・無視して、先を急ぐか（五四）？
※タイムチェック。マスを1つ消す。

一六九

あなたの足は、何かにはさまれた！　木の根らしい。一刻も早く脱出しなければ、あなたの体力は冷たい水の中で急速に失われるだろう。
サイコロを1個振る。出た目があなたの現在の**根性ポイント**と同じか小さければ、かろうじて脱出できたことになる。成功するまで、何度でもサイコロを振りつづけること。

ただし、サイコロを1回振るごとに、**体力ポイント**から2をひくこと。
脱出に成功したなら、**三四三へ進む**。

一七〇

通路は途中で何度か折れていた。時々、陽の差し込むスキ間がある。どうやらここは外周の通路らしい。
やがてあなたは、ガランとした部屋に出た。前方には扉がある。あなたは――
・扉を調べる（**九〇**）
・通路を引き返し、逆方向を調べてみる（**二一八**）
※タイムチェック。マスを1つ消す。

一七一

部屋を調べるあなたに、シータが声をかけた。
「パズー、これ、家の暖炉にあったのと同じ紋章（しるし）よ！」
〈**秘密の紋章**〉。シータはそういった。この紋章の彫られた敷石は、ラピュタ王家の者だけが使える〈形のない通路〉に通じているという。
「どうやったら入れるの？」
「ええと……紋章（しるし）の向きを知る者、四方（よも）のいずれより踏み入りて、望むところへ進まん。〈飛

翔の敷石〉は、天より入りては死。地ならざるも死……おばあさんは、そういってた」

何のことかよく判らないが、敷石の四方（天・地・左・右）いずれかから入れば、重要な場所に行ける、ということらしい。あなたは、念のためにシータのいったことを憶えておくことにした。記録用紙に〈**秘密の紋章**〉と記すこと。シータのいったことも、重要と思える部分は記録しておくこと。

部屋の中には、他に目ぼしい物は見つからなかった。あなたたちは、先ほどの爆発音の原因を調べに行くことにした。**八五へ進む。**

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一七二

しばらく進むと、右側に扉があった。調べてみようか（三）？　それとも、先に進むか（三〇二）？

一七三

あなたは、シータと一緒だろうか？　一緒ならば、**三七へ**。ひとりならば、**三三五へ**。

一七四

通路を進んだが、何もいなかった。どうやら空耳だったらしい。**六一へ進む。**

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一七五

途中で、右に伸びる通路を見つけた。あなたは？

・今の通路を進む（一一四）

・右の通路を進む（二四五）

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一七六

落下したあなたとシータは、こずえに落ちて助かったものの、兵隊に捕えられてしまった。

六〇へ進む。

一七七

あなたは、はっとして耳をすました。やはり、そうだ！

「パズー！」

「シータ！」

シータが近くにいる。あなたは、声のする方にかけよった。どうやら彼女は、この大広間を二分している、壁の向こう側にいるらしい。

「シータ！」
スキ間から、向こう側がのぞける。シータが見えた！
「シータ、下がって！」
あなたは手持ちの武器でスキ間を広げようとした。だが、シータはスキ間に手を差し込んできた。
「それよりも、早く、これを……」
シータの手にあるのは、飛行石のペンダントだ。青く光っている。やはり封印は完全に解けているのだ。
「海に捨てて……」
かろうじて、受けとることができた。シータはすぐさま走り去る。
「シータ！」
シータのかわりに答えたのは、ムスカの放った弾丸だった。**三七三へ進む**。

一七八

「パズー、これ、家の暖炉にあったのと同じ紋章よ！」
〈**秘密の紋章**〉。シータはそういった。この紋章の彫られた敷石の四方（天・地・左・右）いずれかから、敷石に足を踏み入れると、どこか重要な場所に行けるらしい。ムスカたちも、きっとその場所に行こうとしているのだろう。

「どっちから入ればいいのかな？」

「ええと……天より入りては死……あとは思い出せないわ」

とりあえず、〈天〉から入ってはいけないことが判った。さて、どこから入ればよいものか？　あなたたちは疲れきっているので、泳いで通路に戻ることもできないのだ。危険でも、入ってみるしかない！　**一二へすすむ。**

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一七九

ここで、あなたの**タイムチェック数**を確認すること。

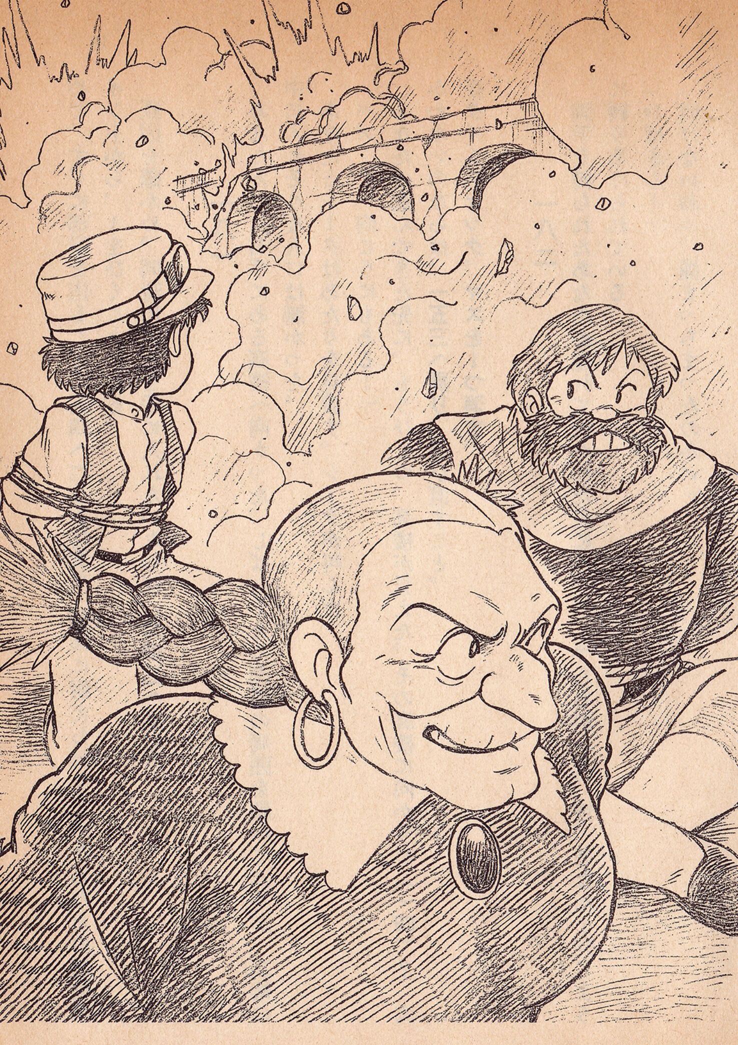
消されたマスの数が……

- 一五個以下ならば、一八へ
- 一六～二〇個ならば、三七六へ
- 二一個以上ならば、二一〇へ

一八〇

あなたは、恐怖に身を震わせた。いったい何が現われようとしているのか？　ロボットかもしれない！

取るべき行動を、すぐに決めよう。もし、危険を感じるならば、財宝を失敬するのはあきら



連続した爆発音が響きわたる。ドーラの仕かけた爆弾がはじけたのだ(一八二より)

めて、すぐに部屋を出ること（**五四へ**）。この場合、恐怖に耐えられなかったあなたの**根性ポイント**から、1をひくことになる。

原因を確かめ、同時に財宝を手に入れたいならば、**二四三へ進む**。

一八一

あなたたちは右手にある高楼へ向かった。しばらくその高楼の周囲を調べてみたが、高楼の中に入れそうな入口は無かった。

あなたとシータはあたりを見渡す。シータが叫んだ。

「パズー！　向こうにもある！」

あなたの進んできた先に、もうひとつ、高楼が見えた。その高楼に向かうか（**一四**）？　向かわないのならば、**一五三へ戻り**、選び直すこと。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一八二

両手を縛られたあなたが連れて行かれた先には、ドーラたちがいた。皆、あなたと同じように縛りあげられている。

「おばさん！」

「情けないねェ。捕まっちまったのかい」

しばらくして、兵隊がそばにいないのを確めると、あなたは口を開いた。小声でだ。
「シータが黒メガネに連れてかれたんだ。助けに行かなきゃならない」
「どうやって、助けるンだい？　あたしも、お前もこのザマなんだよ」
ドーラは意地悪そうに笑った。
「判ってるよ、でも、どうしても助けなきゃいけないんだ」
決意をあらわにした声で、あなたは答えた。
「フン──好きにするさ。シャルル、準備はいいかい？」
ドーラは、うれしそうな笑みをうかべるとシャルルに声をかける。
「いいよ、ママ」
「じゃ、おやり」
連続した爆発音が響きわたる。ドーラの仕かけた爆弾がはじけたのだ。あなたの周囲も爆煙に包まれる。
「どんな時でも、逃げ出す用意をしとくのが、海賊ってもんだよ」
ドーラは隠し持っていたナイフで、あなたの縄をあっさりと切る。
「さァ、あたしたちが時間を稼いでいる間にお行き！」三六三へ進め。
※タイムチェック。マスを7つ消す。

一八三

やがて通路は斜面になり、雨水がたまって、湖のようになった場所に出た。脇道らしいものは無く、歩いて先に進めそうにない。仕方なく引き返そうとすると、水面の向こうに、何か光っているのが見えた。なんだろう？　あなたは――

・別れ道まで戻り、別の通路を進む（三一四）
・光の原因を調べるため、泳いで進む（七）

※タイムチェック。マスを4つ消す。

一八四

通路の左側には扉がある。また、少し先で通路は扉につきあたっている。あなたは――

・左側の扉を調べる（二八三）
・つきあたりの扉を調べる（二三）
・別れ道に戻り、別の方向へ進む（一四五）

一八五

あなたは、装飾の施された通路を歩き出した。**一四六へ進む。**

一八六

あなたたちは道なりに進んだ。歩いている途中で何度か角を曲り、その度、いくつかの扉を

見つけた。何がいるか判らないので、むやみに扉を開けられなかったのだ。そして……あなたたちは元の場所にいた！　どうやら、ここは中心の高楼の内部らしい。**二九四へ進む。**

一八七

再び十字路に出た。どちらに進む？

- 右か（**五二**）？
- 正面か（**三三〇**）？
- 左か（**一二二**）？

一八八

少し進んだところで、通路は行き止りになっていた。崩れおちた石と、絡みあった植物の根にふさがれているのだ。しかたがない。先ほどの別れ道に戻り、別の通路（**三二八、九八のいずれか**）を進もう。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一八九

予想に反して、扉はかなり頑丈なものだった。開けられるにしても、かなり時間を喰いそうだ。あなたは、別の手段を考えることにした。

・前方を調べる（三〇七）
・引き返して、先ほどの階段を降りる（一一二）
※**タイムチェック。マスを1つ消す。**

一九〇

ロボットから逃げだし、あなたたちはテラスから最上層の庭園へ渡った。ロボットに見つからないように、手近な林に身を隠した。必死になって走ったので、しばらく身動きできないくらいだ（あなたの**体力ポイント**を1、シータの**体力ポイント**を2減らす）。

しばらくしてから、ようやくあたりを見渡す。あちらこちらに円柱が朽ち果てている庭園だ。

「パズー、あれ……」

シータが、おびえた声であなたを呼んだ。シータの示した方向にあなたたちが見たものは、ふたりがついてくるのを待つように立ち止まっている先ほどのロボットだった！

あなたは……

・右手の高楼へ逃げる（一八一）
・左手の高楼へ逃げる（二三七）
・注意深く、ロボットの後を追う（九五）
※**タイムチェック。マスを1つ消す。**
ロボットは歩きだした、すぐに決断すること！

一九一

そこは、さして大きくはない部屋だった。周囲を調べてみるが、出られそうな所はない。気落ちしたあなたが、ふと顔をあげてみると、前方の壁に棚があり、その上にカギが置かれていた。

あなたは役に立つ物を見つけた。実は、このカギは〈**眠りの箱**〉のカギなのだ。早速、箱を開けたあなたは、その効果を知ることができる。ここの項目番号をメモして、**三六四**で調べること。

どうやら、上の部屋へ戻る他、進む方法はないようだ。**三八へ戻り**、他の番号を選び直すこと。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一九二

ロボットは立ち上がっただけだ。あとは全然動かない。肩すかしされた気分のあなたは、通路に戻ることにした。時間を無駄にしたので、先を急がねばならない。**五四へ進む**。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一九三

あなたたちは扉に手をかけた。蝶番(ちょうつがい)がサビついているので開きにくいが、シータと力を合わせれば何とかなりそうだ。あなたたちは扉に手をかけた。そのとたん、大広間は震動を始めた。ワナだ！　あなたは……

・このまま扉をあけるか（一〇〇）？

・前方の扉を調べるか（三〇九）？

あなたは、この項目に来る前に、自分がワナにかかったことを知っているだろうか？　知っているなら、**三二六に進まねばならない。**

一九四

通路は、途中で右に折れていた。あなたが出たのは、床面に円形の何かが埋め込まれているホールだ。右には、先ほどまであなたが歩いていた、装飾の施された通路が見える。また、左側にも、通路が見えている。ここで、あなたは？

・左側の通路を進む（二七）

・ホールを調べる（一六二）

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一九五

どちらに向かって逃げだそう？　右か（三六七）？　左か（三三九）？

一九六

やがて、左右に走る通路に出た。どちらに進む？
・右か（**三五四**）？
・左か（**一三八**）？

一九七

あなたとシータは、扉に体当りした。しかし、ふたりとも弾き返されてしまった。あなたの**体力ポイント**から2、シータの**体力ポイント**から3を引くこと。
どうやら、この扉は開きそうもない。あなたとシータは――
・向い側の扉に体当りしてみるか（**二〇九**）？
・先ほどの別れ道まで戻り、別の方向（**三一二、四二のいずれか**）に進むか？
※タイムチェック。マスを1つ消す。

一九八

さて、右か左、どちらに進もう？
・右（**八四**）
・左（**一七五**）

※タイムチェック。マスを1つ消す。

一九九

宝物の山をかきわけてみると、役に立ちそうな物を見つけた。柄に見事なレリーフが施されている剣だ。あなたの記録用紙には、〈**秘密の紋章**〉と記されているか？　また、あなたはシータとともにいるか？　双方の条件を満たしているなら、**四三へ進む**。それ以外ならば、あなたはこの剣の価値に気付かず、少しばかりの宝物を失敬して元の通路を進むことにする。（**三〇二へ**）。

二〇〇　《戦闘》

兵隊はふたりいる。

兵隊1	兵隊2
機知ポイント・2	機知ポイント・3
根性ポイント・3	根性ポイント・4
体力ポイント・10	体力ポイント・8

もしあなたが、**ピストル**（**三五八**）・**眠りの箱**（**三六四**）のいずれかを持っているなら、どちらかひとつの効果を調べて、戦闘に使用してもよい。ただし、この項目に戻ってこなければならないので、項目番号をメモしておくこと。

戦闘中にあなたの**根性ポイント**が0になったら**九三**へ。戦闘に勝ったなら、**四五**へ進む。

二〇一

通路を進むうちに、見憶えのある場所に出た。なんと、歩き出した場所に戻ってきてしまった！　どうすべきだろうか！

・通路を進む（**二四七**）

・木の根をつたって、下層に降りる（**三一五**）

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二〇二

あなたは、けん命に柱をのぼる。だが、崩れおちんばかりになっていた柱は、足下から崩れてゆく！

柱の上にある小窓に、たどりつけたかどうかをチェックする。**サイコロ1個**を振り、あなたの**機知ポイント**と同じか小さな目が出たら成功——ただし、これを2回行なうこと！　一度でも、あなたの**機知ポイント**より大きな目が出たなら、あなたの運命は、海面だけが知っていることになり、冒険は終わる。成功したなら、**二五へ**。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

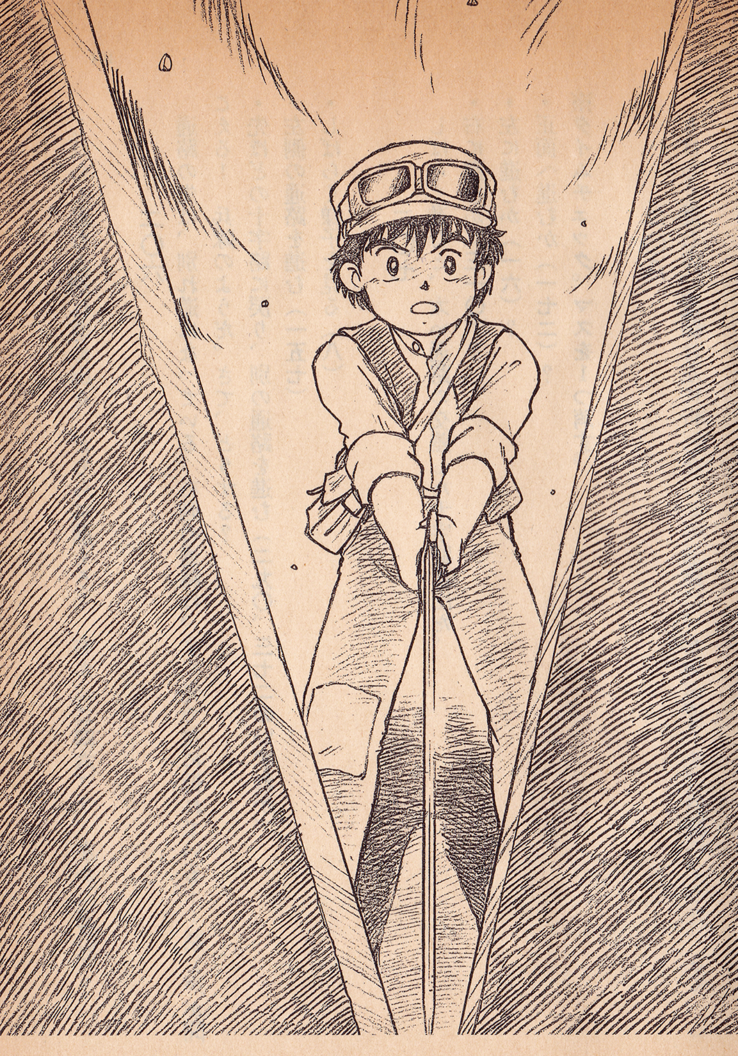
二〇三

巨大な木の根だった。ラピュタ全体をおおっているようだ。巨樹の根なのかもしれない。
「シータ、木登り平気だよね」
あなたの問いにシータは、眼下の光景——目もくらむ高さなのだ——をものともせず、力強くうなずく。
あなたとシータは、下層目指して、木の根を降り始めた。**八一へ進む**。

二〇四

頭上で爆発音が響いた——しばらくすると、半球全体が、不気味な鳴動を始めた。
あなたの顔から血の気が引く——半球体が降下し、しっかりと絡みついた根が、切れ出しているのだ！　思案する間もなく、あなたのつかんでいる根も、頭上でちぎれた。あなたは、根とともに落下する！
うまく他の根を、つかむことができたかどうか決めるために、**サイコロを1個振る**。出た目が、あなたの**機知ポイント**より小さいか同じなら、成功。**機知ポイント**より、大きな目が出たら、海面に落下してゆく他ない。
成功したなら、一一七へ進む。
※タイムチェック。マスを1つ消す。

二〇五



軽く突いたつもりだったが、剣は扉をまっぷたつにしてしまった(二一一より)

しばらく進むと別れ道に出た。どちらに進もう？　右か（二四六）？　左か（三〇）？

二〇六

通路の先は、別れ道になっている。右側の通路は、すぐ先で左に折れている——話し声が聞こえる！　兵隊のようだ。さて、どうする？

・先ほどの十字路に戻り、別の通路を進む（**二九〇、三七二のいずれか**）
・左側の通路を進む（**一五七**）
・しばらく様子を見る（**八**）

二〇七

しばらく進むと、太い通路の交差した十字路に出た。

・右に進むか（**三一〇**）？
・左に進むか（**一六**）？
・正面へ進むか（**一七二**）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二〇八

しばらく進むと、通路は左に折れた。この通路は、だいぶ遠くまで直線のようだ。さて、こ

のまま進む（三五二）か？　引き返し、逆方向に進む（三一六）か？
※タイムチェック。マスを1つ消す。

二〇九

あなたとシータは扉に体当りした。扉が倒れた……と思ったとたん、勢いのついたあなたたちの体は、空中に放りだされた！
扉は、今くずれてしまった部分に通じるものだったのだ。もっとも、海面に向って落下して行くあなたとシータにとって、今さらいっても仕方のないことなのだが。

END

二一〇

あなたの体は、空中に放り出された。**三一八へ進む。**

二一一

剣を手に入れたあなたは、試しに扉の弱そうな部分を突いてみることにした。剣を傷つけぬよう、軽く突いた――つもりだったが、剣は扉の向うに突き抜けてしまった！　剣を引き抜こうとしたあなたは、力を入れた拍子に、剣が扉をまっぷたつにしてしまったことに気付いた。
〈王家の剣〉は、大した威力だ。大いに勇気づけられた、あなたとシータの**体力ポイント**を、

それぞれ**2ずつ回復**させること。それでは、扉の向こうに進もう。**二四八へ**。
※タイムチェック。マスを1つ消す。

二一二

「おい、坊主！」驚いたことに、兵士の方から、あなたに声をかけてきた。
「おまえ、スラッグ鉱山のパズーだな」
兵士は、あなたの名前まで知っている。
「ああ、そうだ！　おじさんは？」
あなたの問いに、兵士は笑いながら答えた。
「まァそう意気がるモノじゃない。俺ァ、今じゃ兵隊なんかやってるが、昔はちょっとした悪党でな。ドーラばあさんに恩があるんだよ」
兵士はニヤリと笑い、ふたりの体から緊張が抜けた。兵士は、あなたに、下層への近道とドーラばあさんが捕まっている場所を教えてくれた。
「ありがとう、おじさん」
「いいってコトよ。ドーラばあさんに、アキメルトのナシクが、よろしくって伝えてくれ」
あなたは彼に別れを告げると、先を急ぐことにした。**三〇へ進む**。

二一三

「パズー！」
あなたの眼に、落下してゆくシータの姿が映った。
「シータ！」
叫んではみるが、どうすることもできない。
彼女は何度か、やわらかく張り出している木の枝にバウンドすると、兵隊たちのかたわらにある木の上におちた。どうやら、大ケガはしていないようだ。一安心したあなたは、シータを救うべく先を急ぐことにした。**一四四へ進め。**
※タイムチェック。マスを1つ消す。

二一四

十字路に出た。どちらに進む？
・右か（**八三**）？
・正面か（**三四九**）？
・左か（**一二〇**）？

二一五

手探りで通路を進んだあなたたちは、階段を発見した！　きっとラピュタの下層につながっているに違いない。あなたたちは、ゆっくりと階段を降り始めた。**四に進む。**

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二一六

飛び移るのに成功したかどうか、チェックすること。

サイコロ1個を振り、目があなたの**機知ポイント**以下ならば、成功となる。シータが一緒の場合、彼女についても同様のチェックを行うこと。

・あなたとシータが成功した場合……三二七
・あなたが失敗した場合……五九
・シータが失敗した場合……二一三
・ふたりとも失敗した場合……一七六

二一七

ひとりで歩いているうちに、あなたは方向感覚を失ってしまった。別れ道に出たことは出たが、どちらに進めば良いものか？

風の吹き込んでくる右か（一二三）？　物音の聞こえる左か（三三四）？　それとも、中央だろうか（九八）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二一八

しばらく進むと、小さな部屋に出た。調べてみたが、役に立ちそうな物はない。あなたが入ってきた所以外、別の出口もなさそうだ。仕方ない、通路を逆方向に進もう。一七〇へ。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二一九

あなたが手を触れたとたん、ヘルメットは砂のように崩れてしまった！　同時に、大広間が不気味に震動し始めた。あなたたちの入ってきた入口が崩れ落ちる。ヘルメットはワナだったのだ！　急いでここから脱出しなければならない。

前方の扉か（**三〇九**）？　それとも右か（**一九三**）？

二二〇

しばらく進むと、通路は左に折れていた。その手前の右側に、扉がある。さて、

- 扉を調べるか（**三七四**）？
- このまま進むか（**三六一**）？

二二一

扉にはカギがかかっていた。だが、体当りをすると開くかもしれない。さて……

・体当りしてみるか（一三七）？
・もうひとつの扉を調べてみるか（三七八）？

二二二

左右に走る通路に出た。あなたは……
・右に進むか（一一四）？
・左に進むか（三五〇）？

二二三

通路は別れ道に出た。
・このまままっすぐ進むか（一八八）？
・右に進むか（三三八）？
・左に進むか（九八）？

二二四

そこは、かなり大きな部屋だった。以前は豪華な装飾がなされていたようだが、今では、見るかげもなく荒れ果てている。こんな所に用はない。あなたは、通路の入口らしい方向へ歩き出した。**二七九へ進む。**

二二五

ロボットは爪をつかんだ。それを押しとどめるようにシータが叫ぶ。
「お願い、それを壊さないで。それがないと帰れなくなるの」
その言葉を聞きとどけたように、ロボットは、持ち上げた爪をそっと脇におろした。そこで
あなたは、ロボットがなぜ爪を持ち上げたかを知った。爪の下には、ヒタキの巣があったのだ。
ロボットは爪を壊そうとしていたのではなかった。様子を見たあなたの判断は正しかったのだ。
やがて、ロボットは巨樹の方へ歩きだした。それに導かれる様に、あなたとシータはロボッ
トの後に続く。**一五三へ進む。**

二二六

通路は左に折れ、そのすぐ先には、右に伸びるもう一本の通路があった。さて？
・このまま進む（三一六）
・右に進む（三三）
※タイムチェック。マスを1つ消す。

二二七

通り抜けた先は、小さな広間になっており、その中心から光が発せられていた。近付いて調

べてみると、透明な敷石自体が光っていることが判った。表面には、レリーフが彫り込まれている。さて、あなたの記録用紙には、〈**秘密の紋章**〉という言葉が記されているだろうか？
さらに、シータはあなたと一緒にいるだろうか？　確認したなら、行動を選択すること。

- 〈秘密の紋章〉と記されているが、シータはいない（一〇四）
- 〈秘密の紋章〉と記されており、シータも一緒にいる（二四二）
- 〈秘密の紋章〉は記されていないが、シータは一緒にいる（一七八）
- 〈秘密の紋章〉は記されておらず、シータもいない（一五六）

※タイムチェック。マスを3つ消す。

二二八

通路は左に折れていたが、あなたの正面には扉があった。今の通路を進むと、以前通った場所に出てしまうのが見えるので、引き返して、先ほどのもう一方の通路を進む（七八）か、この扉を調べてみる（三七四）しかないようだ。

二二九

通路は崩れ落ち、空に向けてぽっかりと口を開けていた。さて、困った。
引き返して、反対側へ進んでみるか（三六〇）？　それとも、はるか下層まで伸びる巨大な木の根を使って降りるか（三八五）？

二三〇

「待て！」

通路に落ちていた小石につまずいた音を聞かれた！ 兵隊は追ってくる。どうすべきか？

・逃げる（一七三）

・戦う（三一九）

二三一

ゴリアテは、ラピュタに2本のタラップを架けていた。たくさんの兵隊が、そこからラピュタに乗り込んでいた。先ほどの爆音は、ラピュタ内部に侵入するため、爆薬で扉を吹き飛ばした音だったのだ……一瞬にしてそこまで理解したあなたは、眼下にある、もうひとつの存在に気付いた。タイガーモス号だ。

「シータ、あそこ！」

「みんな捕まってるわ」

あなたの声に、シータは間髪をいれずこたえた。タイガーモスの周りには、兵隊が立っている。そして――縛られたドーラたちが、一列に座らされているのが見てとれた。

「助けなきゃ」

シータが、気迫に満ちた顔で言い放った。

「よし、行こう」
あなたとシータは、おばさんたちを助けだすべく、下に降りる道を探すことにした。**一三五に進む。**

二三二

何とか木の根をつかんだ。半球体にはりついた根だ。とりあえず、おりてみるしかないだろう。**三一五へ進む。**

二三三

通路には、何か巨大なものが立ちふさがっていた。腕に突起のある戦闘用ロボットだ！　あなたは何をすべきか？

・戦う（**三〇〇**）
・逃げる（**四九**）
・装備を使ってみる（**一一三**）

二三四

通路のつきあたりは、扉になっていた。あなたは……

・扉を調べる（**三七四**）

・先ほどの十字路に戻り、別の通路を進む（**三四九・一二〇のいずれか**）

二三五　《戦闘》

「パズー！」

シータの叫び声が、あなたの耳を打った。見ると、彼女は水中に沈んで行くところだ。

「シータ！」

彼女を追って潜ったあなたは、原因が何であるかを知った。シータの足が、水中に伸びている木の根にはさまっている。助けださなければならない。

・木の根

機知ポイント・3
体力ポイント・10

通常の戦闘と同様におこなうこと。ただし、双方とも**根性ポイント**のチェックはおこなわない。また、一度サイコロを振るごとに、あなたとシータの**体力ポイント**から**1引くこと**。

シータを助けだせたなら、**三四三へ進む**。助けだせなければ、あなたの冒険はここで終わることになる！

二三六

扉を開けると、中は小じんまりとした部屋だった。別にこれといった物はない……

あなたは部屋を見まわす。階段がある！　他に、どうしようもないので、階段を降りてみる

よりないだろう。三三へ進む。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二三七

あなたたちは左手にある高楼へ向った。近づいて見ると、最初はひとつに見えた高楼が、じつはふたつ並んで建っていることが判った。あなたとシータは、この高楼を調べてみるか（六四）？　それとも、さらに先に進んでみるか（一三九）？

二三八

あなたの進んでいる通路は、外周に向かうものらしい。壁石の崩れ落ちた部分から、光が差し込んでくる。

やがて、別れ道に出た。左側には扉がある。あなたは……

・扉を調べる（六五）
・正面へ進む（二九六）
・右に進む（一六六）

二三九

通路を進むと、右側に扉があった。前方には、十字路が見える。あなたは……

・扉を開けてみるか（三六二）？
・十字路まで進むか（二一四）？

二四〇

あなたたちは、真ん中の道を進むことにした。道とはいっても、けもの道程度のものだ。密林と化した高楼内部をしばらく進んだところ、道はだしぬけに途切れていた。周囲はツタや木が絡みあっていて、とても進めそうにない。あなたたちは、元きた所へ戻らざるをえなくなった（**九五へ**）。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二四一

壁面に掘られているのは、ラピュタ王家の紋章だった。きっと、ここに何かの仕掛けがあるに違いない。あなたは紋章に手をのばした。そのとたん、あなたの周囲は白光に包まれた！

一七九へ進む。

二四二

あなたには、〈**秘密の紋章**〉のことが判っている。シータも一緒だ、何の危険もない。一二へ進め。

※タイムチェック。マスを2つ消す。

二四三

財宝が崩れ落ち、その中から現われたのは――ロボットだ！

さて、あなたが出会ったのは、どんなロボットだろうか？　あなたが、ロボットの種類を冷静に確認できたかを決めるために、**サイコロを1個振ること。**出た目が、あなたの**根性ポイント**より小さいか同じであれば**一二四へ、根性ポイント**より大きければ**三五六へ進む。**

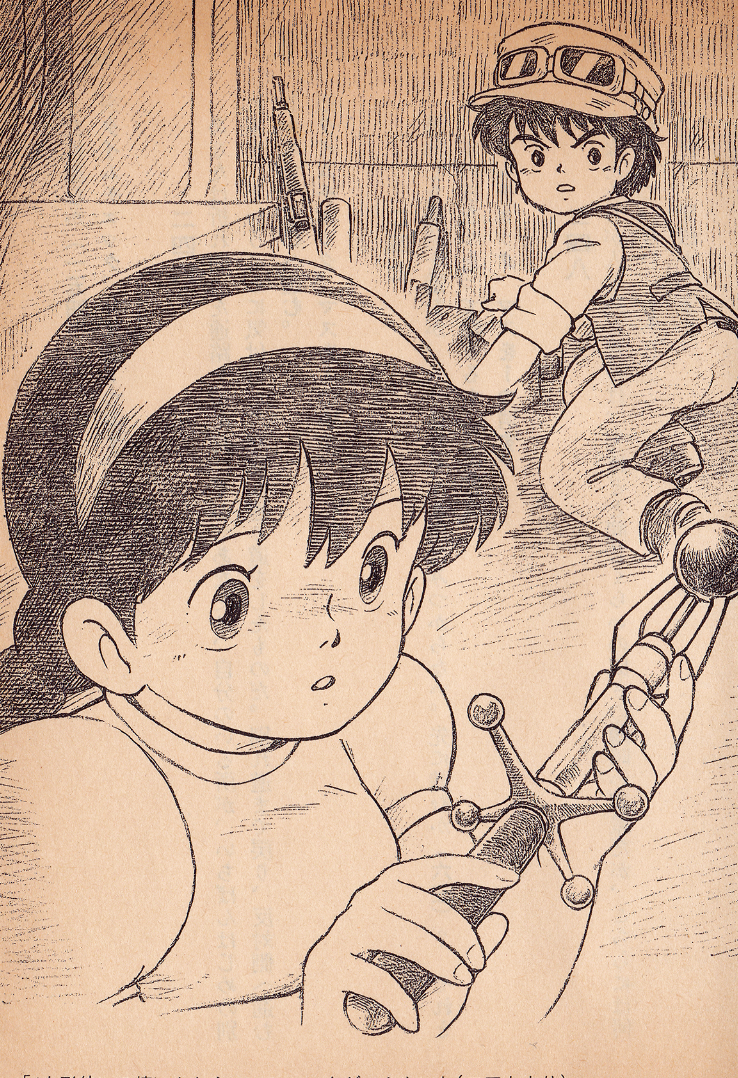
二四四

通路を抜けると、そこは、最上層の周辺を巡る庭園だった。右には、あなたたちがたどりついたテラスが見える。さて、あなたとシータはどうすべきだろう？　高楼の見える左に進み、それを調べてみるか（**五八**）？　それとも、先ほどまで歩いてきた通路に戻るべきだろうか（**三三一**）？

二四五

十字路に出た。

- 右に進むか（**三八二**）？
- 正面か（**一三一**）？



「〈人形使いの棒〉かしら……」シータがつぶやいた（二四九より）

・左に進むか（一五四）？
※タイムチェック。マスを1つ消す。

二四六

あなたは折れ曲った通路を進んだ。やがてあなたは、自分のいる所が、いちばんはじめの別れ道だ、ということに気付いた。無駄な廻り道をしたものだ。別れ道まで戻り、反対側へ進むしかない。**三〇へ進む。**
※タイムチェック。マスを1つ消す。

二四七

湾曲した通路を進むが、入り込めそうな所はみつからない。先に進むか（六三）？　それとも、木の根をつたって降りるか（三一五）。
※タイムチェック。マスを1つ消す。

二四八

あなたたちが入り込んだのは、先ほどと同じくらいの広さの薄暗い部屋だが、こちらには何も置かれていない。しかし……
「パズー、階段がある！」

確かに階段だった。降りてみるか（**一四九**）？　それとも、元の通路に戻って、先に進もうか（**七九**）？

二四九

あなたたちが入ったのは、石造りのイスとテーブルのある、小さな部屋だった。銃のような物の残骸が、たくさん転がっている。あなたは残骸を調べたが、役に立ちそうもない物ばかりだった。そのとき、シータがきみを呼んだ。

「パズー、これ、何かしら？」

全長30センチくらいの棒だ。小さなボタンが付いており、それを押すと、先端がかすかに発光した。

「〈**人形使いの棒**〉かしら……」シータがつぶやいた。あなたは、その言葉の意味をたずねた。

「おばあちゃんが話してくれたの。昔の人（ラピュタ）は、〈**人形使いの棒**〉を持ってたって。でも、何に使ったかは判らないって」

とにかく、役に立つものかも知れない。あなたは〈**人形使いの棒**〉をカバンに突っ込んだ。装備の欄に、〈**人形使いの棒3**〉と記入しておくこと。

他には目ぼしい物は無かった。部屋を出たあなたたちはどちらにむかうか？

爆音源か（**八五**）？　それとも、他の扉（**三三七・一〇・一二一のいずれか**）か？

※タイムチェック。マスを１つ消す。

二五〇

弾は、ほほをかすっただけですんだ。だが、その間にも、シータはムスカに引っぱられて、黒色の壁面に開いた通路へ消えてゆく。

「シータ！　待ってろ！」

「パズー！」

頭上から銃声が響く。あなたに気づいた兵隊が、ライフルで狙っているのだ。あなたは、部屋の奥に逃げ込んだ。ようやくひと息つけそうだ。

しかし、かわいた音をたてて転がってきた物体を見たあなたは、新たな危機の存在を知った。手榴弾（グレネード）だ！　反射的に身をかがめ、耳を押え、口を大きく開く。鉱山で発破（はっぱ）に備えるとき、そうするように。

サイコロ1個を振る。出た目が、あなたの**機知ポイント**より小さいか同じなら、手榴弾の爆発はあなたに何の影響も与えない。**機知ポイント**より大きければ、再びサイコロを振ること。不運なあなたは、二度目に振ったサイコロの目の数だけ、**体力ポイント**を引かねばならない。生きているなら、**二七七へ進め**。

二五一

ロボットは、あなたとシータの方へ近付いてくる。

「シータの出迎えかな」、あなたはつぶやいた。だが、彼女は飛行石を持ってはいない。あなたの傍らまで来たロボットは、そこで向きを変え、手を伸ばした。その先にあるのは、あなたの乗ってきた凧だ！　凧をロボットが壊してしまえば、あなたとシータの生還の望みは、まず無いだろう。

「何をする！」

声をあげたあなたは、ロボットに対してナイフを構えた。ロボットは聞きいれる様子もない。さて、どうするか？　戦うか（一〇一へ）、逃げるか（二六へ）、様子を見るか（二二五へ）？

二五二

通路を何度か折れて進むと、左側に扉があった。あなたは、扉を調べる（九七）か？　このまま進む（一七五）か？

二五三

体当たりすると、扉はあっさり開いた。よほどガタがきていたらしく、あなたたちが痛みも感じなかったほどだ。

部屋の中は、何かの倉庫だったらしい。武器らしい物や、何に使うのか、よく判らないものが置かれている。あなたたちは、部屋を調べてみることにした。

≪サイコロを1個振る。次の中から、サイの目と同じ数の下に記されている物を、装備に加え

られる。サイコロを振るのは一度だけ》

1：ピストル(4)

2：人形使いの棒(5)

3：何も見つからない

4：人形使いの棒(2)

5：何も見つからない

6：ピストル(1)

（**ピストル**と**人形使いの棒**の下に記されている数字は、その個数を表わしているのではない。装備欄には、右に記されている通りに記入すること）

部屋の中を調べたあなたたちは通路に出た。さて、曲り角に進むか（**九一**）？　それとも逆方向に伸びる通路へ進もうか（**四二**）？

※タイムチェック。マスを一つ消す。

二五四

しばらく進むと、通路は右に折れ、その先で扉によって行き止りになっていた。あなたは、扉を調べる（**二二四**）か？　引き返す（**二七九**）か？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二五五

あなたは窓を見つけた。中をのぞきこんだあなたは、目に映る情景にあぜんとした。略奪だ。何百もの兵隊が、ラピュタの宝物に目の色を変えている。爆薬で扉を吹きとばし、したい放題をしている。

封印が解けたのだ。この連中が、あの巨樹やロボット、動物たちを見つけたら、きっとひどいことになる。そう、このままではムスカが王になってしまう。決意をかためたあなたは再び降りはじめた。ドーラの捕まっている場所まであと少しだ。**六六へ進む**。

※タイムチェック。マスを7つ消す。

二五六

さらに進むと、通路は左に折れ、そのむこうの部屋には、何か青白い光を放つ光源が見えた。あなたは、シータと一緒にいるか？　一緒ならば**五〇へ進む**。あなたひとりならば、**三八六へ進め**。

二五七

「貴様を捜しているのは、俺たちだけじゃない！」

そう叫んで、兵隊は倒れた。何とか勝つことはできたが、あなたも無傷ではない。ここで、あなたは……

・先ほどの十字路に引き返す（三三三）
・左側の通路を進む（一五七）
・何か役に立つ物がないか、兵隊の体を調べてみる（六八）
※タイムチェック。マスを1つ消す。

二五八

通路は崩れ、宙に向けてぽっかりと口を開けていた。まわりには、太い木の根が下層に向けて伸びている。あなたは、別の通路（**一二五、三四一のいずれか**）を進むか？　木の根をつたって下層に降りるか（八一）？
※タイムチェック。マスを1つ消す。

二五九

「王女様（リユシータ）、今さら私の下に来て、どうするつもりかな？　まだ意地を張っているのかね？　いいかげんに、パズーくんと一緒に、私の仲間にならないかね？」
あなたは、どう答えるか？
・「仲間になります！」（二六一）
・「絶対にイヤだ！」（三九三）
・ひと言も言わずに、いきなり戦いをしかける（九九）

※念のため、ここの項目番号をメモしておくこと。

二六〇

逃げ出すことに成功したかを決めるために、あなたとシータそれぞれについて**サイコロを1個振る。機知ポイント**以下の数が出たなら成功。それ以外は失敗となる。シータが失敗した場合、あなたひとりでこの先を進む。あなたが失敗した場合は、シータも捕ってしまう。

成功したなら**四五へ**、失敗したなら、**九三へ進む**。

二六一

あなたはパズーである。このことを思い出すように。メモした番号へ戻れ。

二六二

あなたは扉に体当りした。扉がきしんだ！　しかし、開かない（あなたの**体力ポイント**から1を引く）。あきらめかけたあなたに、シータが扉の蝶番（ちょうつがい）を指さした。外れかけている。どうする？　もう一度体当するか（三二）、それとも、通路を逆方向に進むか（四〇）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二六三

円形のそれをのぞきこむ——あなたは、あわてて身をかくした！　そこには、通路を進むムスカとシータの姿が映し出されていたのだ。どうやら、今いる場所よりも下層らしい。
「ムスカめ……シータ、待っててね！」
あなたは、決意も新たに歩き出した。急がねば！　**一六二へ戻り**、別の項目を選ぶこと。
※タイムチェック。マスを1つ消す。

二六四

あなたは、展望室——処刑室というべきか——の周囲にある、だ円形の開口部にとりついた。内部は上に向かって伸びているようだ。あなたは、満身の力を込めてのぼり出した。
ふと気づくと、眼の前に、体を丸め、木の根が絡まったロボット兵がいた！　あなたは身をよける——ほぼ同時に、ロボット兵の顔面にあるランプが点滅を始め、開口部へとすべり落ちていった。一体や二体ではない。きっと、ゴリアテを攻撃しに行くのだろう。
ロボット兵の発進が一段落した所で、あなたは再びのぼり出した。
壁面に眼をやったあなたは、木の根が壁を破って突き出している部分を見つけた。
ランチャーか**王家の剣**を持っていれば、ここから内部に入り込めるだろう、どちらかを持っているなら、**一三三へ進む**。持っていない場合、残念ながら、ここから先に進むことはできず、冒険は終わることになる。
※タイムチェック。マスを1つ消す。

二六五

あなたは部屋から逃げ出した。恐怖に負けたあなたの**根性ポイント**から1減らすこと。

さて、これからどうする？　この通路を先に進むか（三二〇）？　別れ道まで戻り、他の通路（**一六一、二〇五のいずれか**）を進んでもよい。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二六六

ランチャーの弾を喰って、スキ間を埋めていた木の根は砕け散った（**ランチャー**の弾を一発減らす）。あなたはそこに体を押し込み、反対側に出ることに成功した。**二七二へ進む。**

二六七

通路は進むにつれて明るくなり、やがて人の話し声が聞えた。この先は、兵隊がいるらしい。仕方ない。先ほどの十字路まで戻って、別の通路（**三四九、一二〇のいずれか**）を進もう。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二六八

少しばかりの財宝をいただいても、別に悪くはないだろう――あなたは手を伸ばした。

そのとき——積みあげられた財宝の中心部が崩れ落ちた！　**九四へ進む。**

二六九

曲り角の先は行き止りになっていた！　他の通路を進むしかない（**二五八か三四一へ**）。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二七〇

右の通路は、扉によって固く閉ざされていた。左の通路に向から他ないようだ。**五〇へ進む。**

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二七一

三二二へ進め。

二七二

ムスカの銃声と怒声をたよりに、あなたは後を追った。やがて、とりわけ豪華な装飾のほどこされている部屋の中から、声が聞こえてきた！

「鬼ごっこは終わりだ——終点が玉座（ぎょくざ）の間とは上出来じゃないか。ここへ来い！」

「これが玉座ですって!?　ここはお墓よ、あなたと私の」

銃声が響いた。あなたは、部屋の中へ駆け込んだ。**一一九へ進む。**

二七三

〈**人形使いの棒**〉は、ラピュタ人が城内を警備するロボットを、コントロールするために造った道具だ。これがあれば、ロボットの居る場所をフリーパスできる。使用法を説明しよう！

ロボットに出会ったら、**サイコロを1個振る。**出た目が、あなたの装備欄に記されている〈**人形使いの棒**〉に付された数より小さいか同じであれば、あなたはロボットを無視して先に進むことができる。これに失敗したら、別の方法を選ばねばならない。また、〈**人形使いの棒**〉は、付された数と同じ回数しか使用できない。使い切ってしまったら、装備欄から消すこと。

メモした番号へ戻る。

【例】〈人形使いの棒3〉と記されていたなら、サイコロの目3以下で成功し、これを3回おこなえることになる。

二七四

奇跡だったのかもしれない。すべてが崩れ落ちた下層で、巨樹の根に保護されて生き残った、ということは。もうひとつの奇跡が、あなたたちにおとずれた。乗ってきた凧が、根に引っかかっていたのだ。それも、無傷で。

凧を押し出す——あなたとシータを乗せた凧は、上昇気流にのり、はるかな高みにかけあが

る。不必要な部分すべてを捨てさり、ゆっくりと上昇してゆく、ラピュタ——というよりは、あの園丁ロボットと、動物たちのように。

ラピュタは去ってゆく。今こそ、シータは真に自由となったのだ。そして、あなた（パズー）も彼女とともにある。あなたの子どもたちは、大空に目を向けるとき、太陽、月、星とともに、人々の英知と愚行の象徴である、ラピュタを見るだろう。自分たちのできること、そして、してはならないことを、ラピュタから学ぶに違いない。

だがそれは、先の話だ。今は、あなたたちに手を振り続けているドーラとともに、家路につくことにしよう。**〈グランド・エピローグへ〉**

二七五

円形のそれをのぞきこむ——あなたは飛び退さった！　何と、そこからは、空が見えたのだ。恐る恐る、もう一度のぞきこむ。どうやら、あなたたちの不時着したテラスを映しだしているらしい。凧はまだ、そこにあった。安心したあなたの**根性ポイント**を、1回復させること。

他は、何も判らない。他も調べてみるか、先に進みたいなら、**一六二へ進むこと**。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二七六

あなたは、ロボットと戦うべく身構える。果たして、勝つことができるだろうか？　六二へ。

二七七

爆発のもやが薄れた中に、上から一条の光が差し込んでいる。今の爆発で崩れたのだ。おまけに、そのスキ間からは、懐かしい声が聞こえてきた。
「違う！」
ドーラおばさんだ！　あなたは、石を外した。ドーラの足の間に顔が出た。彼女は一瞬驚いた表情をうかべたが、すぐに、そしらぬ顔をする。
「おばさん、シータがつかまっちゃったんだ。ぼくはこれから助けに行く」
さて、あなたは、ナイフか剣のような物を持っているか？　持っているなら、それをドーラに渡すこと（**装備欄から消す**）。
「縄は自分で切ってね」
そういって立ち去ろうとするあなたに、ドーラが声をかけた。
「お待ち！」
足がおりてくる。ズボンのすそから、ランチャーが現われた。
「持っておゆき」
「ありがとう、おばさん」
あなたは走りだした。そのあなたに向けてドーラは、
「急に男になったねェ……」

と、満足そうにつぶやいた。
あなたの装備欄に〈**ランチャー**〉と記すること。弾は3発——つまり、3回しか使えない。
記入したなら、**三八九へ進む**。
※タイムチェック。マスを2つ消す。

二七八

あなたたちは部屋に入った。突然、後ろで重々しい音がする。振り返ってみると、あなたたちの入ってきた扉に柵が降りている！
財宝は、盗人をおびきよせるためのワナだったのだ。あなたたちは、自分の愚かさを呪った。
もう、ムスカの陰謀を押し止める者は、誰もいないだろう。**END**

二七九

通路は、途中で左に折れていた。しばらくすると、かなり大きな部屋に出た。正面と左側に、他の通路の入口があるようだ。あなたは、正面に進む（**三八四**）か？　左側に進む（**五**）か？
※タイムチェック。マスを3つ消す。

二八〇

別れ道だ。このまま進むか（**三二九**）？　それとも、右側の通路を行くか（**三六五**）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二八一

ラピュタは遠くなった——シータが呪文を唱え、再び封印をかけたのだ。あなたたちの凧、ドーラたちのフラップターには、山のような宝が積まれている。苦労したのだもの、少しくらいは役得があっても良いだろう。

あなたたちは、いつの日か再び、ラピュタを訪れようと考えている。もしかしたら、〈タイガーモスⅡ〉でかもしれない。ラピュタをもう一度——平和なときに訪れたいのだ。それに、気絶させたまま放り出してきたムスカも、助けてやらなければ。憎んでも余りある男だが、あれほど手に入れたがっていたラピュタの中で、ロボットや動物たちを相手に暮していれば、少しはカドも取れるだろう。

あなたたちの笑い声が空に拡がる。さあ、家に帰ろう——スラッグ鉱山へ、そして、ゴンドアの谷へ。**〈グランド・エピローグへ〉**

二八二

あなたは、下の方にいくつかの窓を見つけた。うまく降りてゆけば、入りこむことができそうだ。あなたは、再び降りはじめた。

ここで**タイムチェック数**を確認すること。

消されたマスの数が、30個以下ならば、**三五へ進む**。30個より多いなら、**二〇四へ進む**。

二八三

扉には、しっかりとカギがかけられており、あなたの力では開きそうもなかった。これでは、別の手を選ぶしかない。つきあたりの扉を調べるか（二三）？　それとも、別れ道まで戻り、別の方向へ進もうか（一四五）？

二八四

それは、あなたにもう一度飛びかかってきた。そして——あなたの肩の上にのった。キツネリスだ。あなたは笑いだした。たぶん、どこからか迷い込んだものだろう。
「ほら、恐くない」
あなたの言葉に安心してだろうか、キツネリスはおとなしくなった。
軽々しい行動を取らなかった、あなたの**根性ポイント**を1回復させること、あなたはキツネリスを放してやると、通路に戻った。さあ、どちらに向かおう？
今の通路を先に進むか（三二〇）？　それとも、別れ道まで戻り、他の通路（一六一、二〇五のいずれか）を進もうか？
※タイムチェック。マスを1つ消す。

二八五

通路を進むにつれ、周囲は明るくなってきた。風も吹き込んでくる。あなたの眼に映ったのは、崩れ落ちた通路の先に見える空だった。太い木の根が絡みついている。あなたは……

・木の根をつたって降りる（**二九三**）

・先ほどの別れ道まで戻り、別の方向へ進む（**一六六、二九六のいずれか**）

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二八六

途中で、左に伸びる通路を見つけた。あなたは……

・今の通路を進むか（**七二**）？

・左の通路を進むか（**一四一**）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二八七

あなたとシータの体は、〈形のない通路〉を運ばれていった。**三四六へ進む。**

※タイムチェック。マスを5つ消す。

二八八

途中で、左に伸びる通路を見つけた。あなたは……

・このまま進む（二〇八）

・左の通路に入ってみる（三三）

※タイムチェック。マスを１つ消す。

二八九

あなたは扉に最後の体当りを試みる。扉は倒れた！

あなたとシータは、部屋に入った。中はかなり広いが、そこにあるのは、小さな箱がひとつきりだ。カギがかかっているらしく、開けることはできない。振ってみると、コトコトという音がする。シータが、箱の表面に刻まれている文字に目をとめた。

「〈**眠りの箱**〉……」

何のことか、あなたが聞き返そうとしたとき、爆発音が聞こえた。あなたは箱を小脇にかかえると、シータの手を引いて通路にとび出した。装備欄に、〈**眠りの箱**〉と記しておくこと。

一〇六へ進む。

※タイムチェック。マスを１つ消す。

二九〇

あなたは装飾のほどこされた通路を歩き出した。**一四六へ進む。**

二九一

あなたの耳に、人の話し声が聞えた。
「へへ、ここは宝の山だぜ！」
「ドーラが狙うのも無理ないな。」
兵隊だ！　あなたは……
・体を伏せ、やり過す（三六九）
・走り出して逃げる（一九五）
・戦う（三九四）
アキメルトのナシクという名に聞き憶えがあるだろうか？　あるならば、四四へ。
※タイムチェック。マスを７つ消す。

二九二

あなたは、ドーラの捕らえられている真下に来た。助け出すためには、崩れ落ちた床がかろうじて残っている柱の下まで跳び、さらにその柱をのぼり、小窓にたどりつかなければならない。あなたはジャンプした――

じつは、あなたの跳びうつるべき柱とその足下は、今にも崩れ落ちんばかりになっていたのだ。あなたは無事に小窓にたどりつけるだろうか？

サイコロを1個振る。出た目が、あなたの**機知ポイント**より小さいか同じであれば、成功だ。**ただし、サイコロは2回振ること**。一度でも、**機知ポイント**より大きい目が出たなら、あなたは海面に向かって落下することになる。成功したなら、**二九へ進め**。

※タイムチェック。マスを7つ消す。

二九三

あなたがシータといっしょなら、ここの項目番号をメモして、まず**一七へ進め**。

あなたは、下層の半球体外壁にはりついた木の根をつたって降りだした。だが、木の根は不安定だ。

サイコロを1個振る。出た目が、あなたの**機知ポイント**より小さいか同じであれば、無事に降りてゆけたことになる。**ただし、サイコロは3回振ること**。一度でも、**機知ポイント**より大きな目が出たら、あなたは海面に落下することになるだろう。冒険は終わりだ。

3回とも成功した場合にのみ、**二八二へ進む**。

※タイムチェック。マスを5つ消す。

二九四

あなたたちは、高楼内を調べるため、取って返そうとした。そのとき——あなたとシータの耳に爆発音が響いた！　あなたたちはどうするか？　爆発音の原因を確かめるか（**八五へ**）？

それとも、高楼内を調べてみるか？　扉は４つある。

・第１の扉（三三七）
・第２の扉（一〇）
・第３の扉（二四九）
・第４の扉（一二一）

※タイムチェック。マスを１つ消す。

二九五

ロボットは、あなたたちが進もうとしていた通路を歩いてゆく。かなり進んだところで、左に折れ、外周方向の通路に入り込んだ。いったい、どこに向かうつもりだろう？　あなたは少しばかり不安になった。

結局、あなたは――

・ロボットの後をついて行く（六）
・装飾のほどこされた今の通路を、もうしばらく進んでみる（一四六）

二九六

すぐ先で、通路は行き止まりになっていた。先ほどの別れ道まで戻るしかない。扉を調べるなら**六五へ**、別の通路を進むなら**一六六へ進む**。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二九七

けもの道のようだった通路は、再び石造りのそれに変った。壁面には、様々なレリーフが彫り込まれている。やがて、別れ道に出た。さて……

・大きな扉の向かいあった方へ、直進するか（七一）？
・小さな扉と、曲り角の見える右へ進むか（三一二）？
・けもの道のような通路両脇に、規則的に石柱の立てられた、左に進むか（四二）？

もし、どれも選ばないなら、先ほどの別れ道まで戻り、巨樹のあるらしい方向へ進んでも良いだろう（一六四）。

※タイムチェック。マスを7つ消す。

二九八

兵隊はカギを持っていた。何のカギだろうか？　もし、あなたが〈**眠りの箱**〉を持っているなら、そのフタを開けることができる。持っていないのなら、カギは何の役にも立たず、捨てなければならない。

〈**眠りの箱**〉を持っており、その効果を調べたいなら、ここの項目番号をメモして、**三五三へ進むこと**。調べおえたか、カギを捨てたなら、**八八へ進む**。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

二九九

シータを救出するため、あなたは兵隊に向ってダッシュした。だが、ほんの子どもにすぎないあなたが、兵隊にかなうはずもなかった。
「坊主、遊びは終りだ！」
とうとう、ふたりとも捕われてしまった。**六〇へ進む。**

三〇〇　《戦闘》

あなたが戦うロボットは、非常に強力である。
ロボット　機知ポイント　6
　　　　　体力ポイント　30
根性ポイントのチェックはおこなわない。
もし勝てたなら、通路を先に進む（六一）。勝てなかったら、冒険はここで終わりだ。

三〇一

あなたとシータは石盤とロボットに近付いた。
「お墓らしいね。字が読めるといいんだけど」

あなたは、読めない文字が連ねてある石盤を見てつぶやいた。

「花がそなえてある……」

きっとロボットがしてくれたのだろう。そのことをたずねようとして、かたわらのロボットを振り返ったシータは、驚いたように身を震わせた。

「パズー、さっきのロボットじゃないわ」

それは、ずいぶん昔に壊れたらしいロボットだった。体は草花におおわれ、両足も草原に縫い付けられている。巨樹の周囲にも、使命を終えた他のロボットたちが眠っていた。 ふと気配を感じて振り向くと、そこにはテラスで出会ったロボットが立っていた。ロボットは、ふたりに花をさしだした。

「お墓にそなえる花をつんできてくれたの?……ありがとう」

ロボットの肩には、数匹の小動物(キツネリス)が乗っていた。安心しきった様子でじゃれあっている。

あなたたちの心は、暖かいもので満たされていった。心も、身体も安らいでゆく。**体力ポイントと根性ポイント**を、各キャラクターにつき、ゲーム開始時の値まで回復させること。

身体ともにリフレッシュしたあなたとシータは、高楼外部に歩を進めた。**九へ進む**。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三〇二

あなたは、先ほどの扉を開けた結果、宝物を手にしているだろうか? 手にしているならば、

装備欄に〈宝物〉と記すこと。もしシータが一緒ならば、もうひとつ〈宝物〉と記すこと。
七九へ進め。

三〇三

苦労して通り抜けた先は——崩れ落ちた通路があり、その先には、空が見えた。周囲には、巨大な木の根が絡み合い、はるか下層まで伸びている。仕方ない。ここから木の根を使って下層に降りるしかないようだ。**八一へ進む。**

三〇四

通路は崩れ、空にむけて口を開けていた。ここであなたは……
・部屋に戻り、扉を調べるか（**三八**）？
・元の通路に戻るか（**一五九**）？
※タイムチェック。マスを１つ消す。

三〇五

通路を何度か折れると、つきあたりになっていた。だが、あなたの左側には扉がある！
引き返し、逆向きに進む（**一九四**）か？　扉を調べる（**二〇**）か？
※タイムチェック。マスを１つ消す。

三〇六

しばらく進むと、最初はけもの道まがいだった通路は、いつのまにか石畳に変っている。やがて、別れ道に出た。通路は３本。あなたとシータは――

・右に進むか（**七七**）？
・左に進むか（**一四三**）？
・まっすぐ進むか（**一八六**）？

三〇七

手探りで進んでみると、下層へ向かう階段があった！　選択の余地はない。降りてゆこう！

一五五へ。

三〇八

あなたの眼に映ったのは、磨きあげたように平坦な黒石の通路をムスカたちに連れ去られるシータの姿だった！　**八六へ進む。**

三〇九

あなたたちは扉に手をかけた。カギがかかっている。と、いうことは――

・右の扉を調べる（一九三）
・体当りしてみる（二〇九）
あなたは、自分がワナにかかったことを知っているか？　知っているなら、三二六に進まねばならない。

三一〇

あなたは十字路に出た。どちらに進む？
・右か（一一五）？
・左か（三四九）？
・正面か（八三）？

三一一

十字路に出た。どちらに進む？
・右か（三七二）？
・正面か（九二）？
・左か（二〇六）？

三一二

あなたとシータは、扉の前に立った。さて、この扉を調べてみるか（**四六**）？　それとも、すぐ先の曲り角に向って、通路を進むか（**九一**）？

三一三

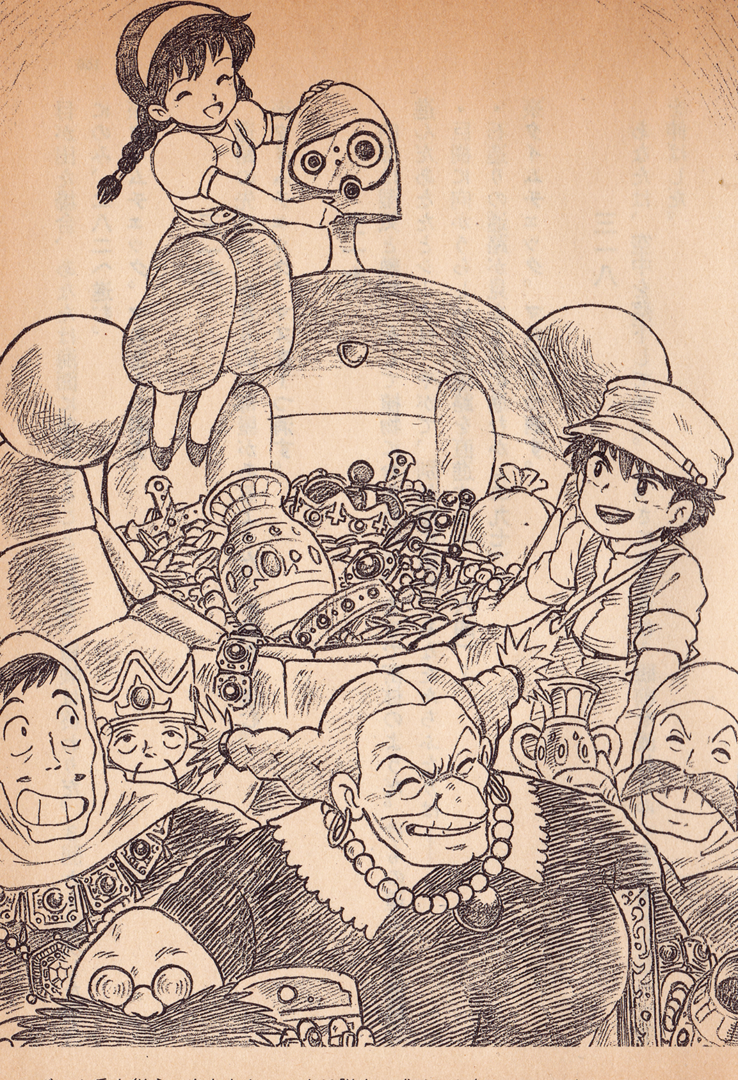
崩れ落ちただけだった。どうやら、あなたが手をだしたので、バランスが崩れたものらしい。あなたはひとつかみの財宝を手に入れると、通路に戻ることにした。記録用紙の装備欄に、〈**宝物**〉と記すこと。**五九へ進む**。
※タイムチェック。マスを1つ消す。

三一四

通路は別れ道に出た。右に進むか（**三二五**）？　このまま今の通路を進むか（**一四七**）？

三一五

あなたがシータといっしょならば、ここの項目番号をメモして、まず**一七へ進むこと**。
あなたは、下層の半球体外壁にはりついた木の根をつたって降りだした。だが、木の根があなたの都合の良いように伸びているはずもない。
サイコロを1個振る。出た目があなたの**機知ポイント**より小さいか同じならば、無事に降りてゆけたことになる。**ただし、サイコロは3回振ること**。一度でも、**機知ポイント**より大きな



ロボット兵を従え、あなたとシータは脱出に成功した(三二三より)

目が出た場合、あなたは海面に落下することになる。冒険は終わりだ。3回とも成功した場合にのみ、**二八二へ進む**。
※**タイムチェック。マスを1つ消す**。

三一六

通路の先には、かなり広い部屋があるようだ。**一四九へ進む**。
※**タイムチェック。マスを1つ消す**。

三一七

内部は湿気と熱気、そして植物におおわれて、まるで密林のようだ。けもの道に似た通路を進んだあなたとシータは、やがて、別れ道に出た。あなたたちふたりは——
・巨樹に向かうらしい今の通路を直進するか（**一六四**）？
・石造りの通路が見える左に進むか（**二九七**）？
※**タイムチェック。マスを1つ消す**。

三一八

あなたは、空中を落下してゆく。とっさにあなたは、眼前を流れてゆく木の根にむかって手を伸ばした。

サイコロを1個振る。出た目が、あなたの**機知ポイント**より小さいか同じならば、二三二へ**進む**。**機知ポイント**より大きければ、あなたは海面に落下するしかない。冒険は終わりだ。

三一九 《戦闘》

あなたの前に、屈強な兵隊がふたり立っている。

・兵隊1	機知ポイント 3	・兵隊2	機知ポイント 4
	根性ポイント 4		根性ポイント 2
	体力ポイント 12		体力ポイント 10

兵隊**1**との戦闘が終わってから、兵隊**2**と戦闘をおこなうこと。シータが一緒の場合、あなたが**体力ポイント**を失なうごとにシータの**体力ポイント**から1を引くこと。もし、**ピストル**〈**三五八**〉か、〈**眠りの箱**〉〈**三六四**〉を持っているなら、ここの項目番号をメモして、その効果を調べ、戦闘に使用しても良い。

あなたとシータ、どちらの**体力ポイント**がゼロになっても、冒険は終わってしまうことに注意！　もし、戦闘中にあなたの**根性ポイント**が0になったら、**九三へ**。勝てたなら、**二五七へ**。

三二〇

通路はしばらく進むと行き止りになっていた。他の通路を選ぶよりないようだ。

一六一か二〇五のいずれかに進むこと。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三二一

左右に伸びる通路に出た。あなたは、右に行くか（三一六）？　左に行くか（二〇八）？

三二二

〈天より入りては死〉に続く言葉は〈地ならざるも死〉――そう「地」以外の方向から入ってはいけなかったのだ！　あなたの意識は、光輝く敷石の上で消えた。**END**

三二三

ロボット兵を飛行石の威力で従わせながら、あなたとシータは脱出に成功した。もちろん、宝を山とかかえたドーラたちも一緒だ。**二八一へ進む。**

三二四

ふたたび十字路だ。どちらに進もうか？

・右か（一〇五）？
・正面か（二三八）？
・左か（四一）？

三二五

あなたたちは折れ曲った通路を進み、下層に向かおうとした。しかし、どの通路も行き止まりになっていた。なんという無駄足だ！　疲れきったあなたとシータの**体力ポイント**から、それぞれ1ずつ引くこと。あなたたちは途方にくれて、別れ道に立ちつくした。どちらに進めばよいものか……**三四一へ進め**。

※タイムチェック。マスを2つ消す。

三二六

突如、轟音とともにあなたたちの上に石が落下してきた。あなたは、自分の避けがたい運命を悟（さと）った……。**END**

三二七

どうやら通路に飛び込めたあなたは、先を急ぐことにした。**一四四へ進め**。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三二八

しばらく進んだところ、あなたは見覚えのある別れ道に出た。なんと、階段を降りてすぐの

別れ道に戻ってしまったのだ。これでは、先ほどの別れ道に引き返すしかない（一八八、九八のいずれか）。
※タイムチェック。マスを1つ消す。

三二九

通路は崩れ落ち、空に向けて口を開けていた。周囲には太い木の根が絡みついている。
・木の根を使って降りるか（二五五）？
・進んできた通路を逆戻りするか（二〇七）？
※タイムチェック。マスを1つ消す。

三三〇

進んだ先は行き止まりになっていた。仕方ない。もうひとつの通路を進もう。一〇七へ。
※タイムチェック。マスを1つ消す。

三三一

内部は密林のようだった。あなたたちの進む道は、けもの道に似ている。外からは石造りに見えた天井は、ガラスのように空を映し、日光を取り入れている。ここは、巨大な温室なのかもしれない。やがてあなたとシータは、別れ道に出た。さて、どちらに進もうか？

・遠くに石造りの通路が見える右か（二九七）？
・巨樹のあるらしい方向に、このまま直進するか（一六四）？
突如、爆発音があなたたちの耳に伝わった。決断を急ぐこと！
※タイムチェック。マスを1つ消す。

三三二

あなたの右側には扉があり、左側には、中心に向からうらしい通路が伸びている。今の通路は、少し先で行き止りになっているようだ。それでは……
・扉を調べるか（六）？
・左の通路を進むか（三七九）？

三三三

進んだ先は十字路だった。正面の通路は、外周に向かっているようだ。左右に延びる通路は、豪華な装飾が施されている。あなたは——
・右に進む（二九〇）
・正面に進む（三七二）
・左に進む（九二）
※タイムチェック。マスを1つ消す。

三三四

しばらく進むと、通路は右に折れていた。そのとき、足音のようなものが聞こえた！　何かいるのだろうか？　あなたは原因を調べるべく、通路を進むことにした。

ここで、現在の**タイムチェック数**を確認すること。消されたマスが20個未満なら**一七四へ**、20個以上ならば**二三三へ進む**。

三三五

走り出した拍子に、持っている物を落としてしまった。**サイコロを1個**振り、何を落としたか決定すること。

・サイコロの目	**・落とした物**
一	ピストル
二	人形使いの棒
三	王家の剣
四	眠りの箱
五	ヘルメット
六	肩かけカバン

出た目に対応する物を、記録用紙から消しておくこと。対応する物を持っていなければ、何

も失わない。ただし、**肩かけカバン**を落とした場合、持っている物のうち、どれかひとつを除いたすべてを消さなければならない。
まったく、いらぬ好奇心を持つとロクなことはない。だが今は、後悔するより逃げねばならない。**一六五へ進む**。

三三六

しばらく進むと、黒石の壁に変化が現われた。壁面に、何かの刻印が彫られている！

- 刻印をしらべてみるか（三九八）？
- 先に進むか（二〇一）？
- 木の根をつたって降りるか（二九三）？

※タイムチェックを1つ消す。

三三七

扉を開けたとたん、あなたたちは何かに足を取られた！　あなたとシータについてそれぞれ**サイコロを1個振る**。**機知ポイント**より大きい目が出たら、そのキャラクターは転んだことになる。転んだキャラクターから**体力ポイント**を2引く。
部屋の中は、水分をたっぷり含んだコケのようなものが生えていた。他には何も見当たらない。あなたたちは、先ほどの爆音源を調べに行ってもよし（**八五**）、他の扉（**一〇**、**二四九**、

一二一のいずれか）を調べてもよい。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三三八

扉は簡単に開いた。部屋の中には何もない——それどころか、あなたの正面の壁はくずれ落ち、そこから青空が見えている。周囲を見まわしてみると、右側に通路があった。だが、その通路に至る床の一部はくずれ落ちており、飛び移る必要がありそうだった。おまけに、下層の床には兵隊がいる。さて……

・飛び移るか（二一六）？

・通路に引き返し、反対の扉を調べるか（一〇二）？　それとも、先に進むか（八〇）？

三三九

あなたは走りだした。あまりのすばしこさに、兵隊も追うのをあきらめたほどだ。一三二へ。

三四〇

体当たりが成功したかどうかは、次の方法でチェックすること。

サイコロを1個振り、出た目が、あなたの**機知ポイント**以下であった場合は、扉は開いたことになる。開くまで何回でもおこなえるが、サイコロを1回振る度に、**体力ポイント**から1引

かねばならない。

開けるのに成功した場合は**三五一**へ、失敗するか、扉を開けるのをあきらめたなら、他の通路（**一六六、二九六のいずれか**）へ進むこと。

三四一

通路は別れ道にでた。さあ、どう進もうか？

・右に進むか（**一六一**）？
・左に進むか（**八七**）？
・まっすぐ進むか（**二〇五**）？

三四二

中に入ったとたん、あなたの背後で轟音が響いた。振り向くと、鉄の柵が入り口にはめられている！　あなたはワナにかかったのだ。

あなたは〈**王家の剣**〉を持っているか？　持っているなら、柵を破って通路に戻ることができる。剣がなければ、部屋に閉じ込められたあなたの冒険は終わりだ。

柵を破ったなら、扉を調べる（**三三八**）か、通路を先に進む（**八〇**）かして良い。

※タイムチェック、マスを1つ消す。

三四三

あなたの泳ぎついた場所は、神殿の跡のようだ。崩れ落ちた石壁や円柱のあちこちに、壮麗な装飾の名残りが見てとれる。人気はまったく無い。あなたは、先ほど見えた光の原因を調べてみることにした。光源は、あなたの前方に見えている。**六九へ進め。**

※**タイムチェック、マスを4つ消す。**

三四四

扉をあけると、大きな部屋だった。部屋の中は金銀財宝で埋め尽くされていた。

・財宝を少しばかり失敬するか（**二六八**）？

・通路に戻り、先を急ぐか（**五四**）？

三四五

あなたは扉に体当りした。しかし、子どもの力では、どれほどの効果もなく、あなたの体ははじき返されてしまった。**体力ポイント**から2を引くこと。

また爆発音が聞こえた。あなたとシータは、爆発音の原因を調べに向かう。**八五へ進む。**

※**タイムチェック、マスを1つ消す。**

三四六

サイコロを1個振ること。あなたは、サイコロの目に対応する項目番号の場所に、瞬間移動したことになる。

・サイコロの目	**・進む項目**
一	**一一二**
二	**三三**
三	**一五五**
四	**二二四**
五	**一四九**
六	**一九一**

※タイムチェック、マスを6つ消す。

三四七

あなたは、シータと一緒だろうか？　一緒ならば、八二へ。あなたひとりならば、二六三へ。

三四八

戦うといっても、素手では危険すぎる。あなたは、何か役に立ちそうな物を持っているだろうか？　左記の3つのうちどれかひとつでも持っているなら、ひとつを選びこの項目番号をメモして、ひとまず道具の下に記された項目へ進む。

・ナイフ（三七五）
・ピストル（三五八）
・眠りの箱（三六四）

ふたたびこの項目にもどってきたら、三九〇に進む。

何も持っていないなら、他の方法――逃げるか（二六五）様子を見るか（三八四）しなければならない。あなたの選んだものが使えなかった場合も同じだ。

三四九

いくらか歩いたところで、通路は右側に分かれていた。右の通路には、少し先に扉があるのが見えた。右に折れるか（一八四）？　このまま今の通路を進むか（一四五）？

三五〇

しばらく進むと、通路は右に折れており、その直前の右側に、扉があった。さて……

・扉を調べるか（九七）？
・このまま進むか（八四）？

三五一

扉は開き、あなたは部屋の中に入った。室内は荒れ果てており、これといって役に立ちそう

なものはない。正面は、どこかにつながる通路が口を開けている。あなたは――
・通路を進む（二八五）
・元の通路に戻り、別の方向へ進む（一六六、二九六のいずれか）
※タイムチェック。マスを1つ消す。

三五二

通路の右側に、扉があった。あなたは――
・このまま進むか（三九五）？
・扉を調べてみるか（一一二）？
※タイムチェック。マスを1つ消す。

三五三

箱の中には、小さな玉が5個入っている。
この玉を敵の足下に投げつけて爆発させると、玉に含まれている薬品が流れだし、敵をたちまち眠らせることができるのだ。敵と戦う、と決めた場合、この玉を戦闘を始める前に1個投げられる。そうすると、敵が人間ならばひとり眠らせることができる（逃亡したものとして扱うこと）。1個使うごとに、装備欄にチェックするのを忘れないように。
さあ、メモした番号に戻ろう。

三五四

十字路に出た。どちらに進む？
・右か（一五四）？
・正面か（二二二）？
・左か（三八二）？

三五五

〈天より入りては死〉――この言葉を無視するとは！　あなたの意識は、光輝く敷石の上で消えた。**END**

三五六

立ち上がったロボットは、あなたの方へ身構えたように見える。攻撃する気だろうか？
ここで、あなたは、戦うか（二七六）？　逃げ出すか（七六）？　様子を見るか（六二）？

三五七

しばらく進むと、右側に分岐する通路が見つかった。あなたは、このまま進むか（三二九）？　右の通路に折れる（三六五）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三五八

ラピュタの技術で造られたこの**ピストル**は、大きな威力を持っている。戦闘のさいに、あなたの攻撃力を、**ピストル**の下に記された数字だけ、増加させるのだ。ただし、古い物なので使える回数に制限があることに注意。**ピストル**は、下に記された数字の回数しか使えない。つまり、〈**ピストル2**〉ならば、攻撃力に2を加え、2回それをおこなえることになる。使い切った**ピストル**は、装備欄から消すこと。メモした番号へ戻る。

三五九

シータが、身を挺してかばってくれたおかげで、何とか逃げ出すことができた。あなたは、シータを必ず救い出すことを心に誓うと、先を急ぐことにした。ムスカたちは、シータをどこか重要な場所に連れてゆくに違いない。あなたがシータから聞いたかぎりでは、それは下層にあるのだ。さあ、進もう。

・先ほどの十字路に引き返すか（**三三三**）？
・左側の通路を進むか（**一五七**）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三六〇

通路は崩れ落ち、空に向けてぽっかりと口を開けていた。さて、困った。引き返して、反対側へ進んでみるか（二二九）？　それとも、はるか下層まで伸びる巨大な木の根を使って降りるか（八一）？

三六一

別れ道に出た。が、左側にむかうと、先ほどの十字路に出るのが判ったので、正面の通路をこのまま進むことにした。**七八へ進む。**

三六二

扉にはカギがかかっており、少しぐらいのことでは開きそうもない。仕方ない、十字路に向かおう。**二一四へ進む。**

※タイムチェック。マスを１つ消す。

三六三

シータを助け出すためには、ムスカの後を追わねばならない。どうすべきだろう？

・テラスの下段に降りてみるか（三〇八）？
・ラピュタ内部に進むか（一四二）？

ここで注意！　とらえられた際、あなたの持っていた物は、すべて取りあげられている。装備欄に記されている物を、全部消しておくこと。

三六四

あなたは、**〈眠りの箱〉**をカギを使って開けているか？　開けているなら、**三五三へ**。開けていないなら**〈眠りの箱〉**は役に立たないので、他の方法を選ぶこと（メモした番号へ戻る）。

三六五

しばらく進むと、通路は行き止りになった。しかし、その手前には、左右両方に扉がひとつずつある。あなたは……

- 右の扉を調べるか（**一一**）？
- 左の扉を調べるか（**九六**）？
- 別れ道まで引き返し、別の方向へ進むか（**二〇七**）？

三六六

爆音、閃光、爆風。あなたの体は、つかまっていた木の根もろとも空中に吹きとばされた！　**サイコロを1個**振ること。出た目が一～三ならば、**二六四へ進む**。四～六なら、あなたは落下してゆくしかない。幸運を祈る！

三六七

あなたは走り出した。しかし、子どもの足では兵隊にかなうはずもない。前後をおさえられ、逃げ道をふさがれた。こうなっては、戦うしかない。**三九四へ。**

三六八

通路は、果てしなく続くように感じられた。あなたの心に不安が湧きあがる――反対方向に進んだほうが良かったのではないか？　結局、あなたは――

・このまま進む（二二六）
・引き返し、逆方向に進む（三九五）

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三六九

兵隊が通り過ぎようとしたとき、手で押さえていた木の枝を折ってしまった！　見つかってしまったのだ。これで、逃げるか（**一九五**）、戦う（**三九四**）以外に手はなくなった。

三七〇

しばらく進むと、通路は左に折れた。心なしか、荒廃の度合を深めているように思える。

・このまま進むか（五五）？　引き返して、逆方向に進むか（二八八）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三七一

あなたは左右に伸びる通路に入り込んだ。さて、どちらに進む？　右か（二〇七）？　左か（二八〇）？

三七二

通路は、左右に走るやや細い通路で終っていた。あなたは――

・右に進む（一七〇）

・左に進む（二一八）

三七三

ムスカの弾をよけられたどうか決めるため、**サイコロ1個**を振ること。出た目が、あなたの**機知ポイント**以下なら、成功。**機知ポイント**より大きい場合――本当に残念だが、冒険はここで終わる。なぜなら、あなたは弾丸を頭に受けているからである。成功したなら、**八九へ。**

三七四

扉を開けたとたん、あなたはその場に立ちつくしてしまった。あなたの周囲は、財宝を求めて走りまわる兵隊でいっぱいだったのだ。あなたのほうへ、兵隊がやってきた。**九三へ進め。**

三七五

あなたの**ナイフ**は、戦闘には使えない。メモした番号へ戻れ。

三七六

あなたの体に、別段異常はない。壁面にも変化はない。どうやら、王家の血を継がないあなたは、ここから内部に侵入できそうにもない。さて……

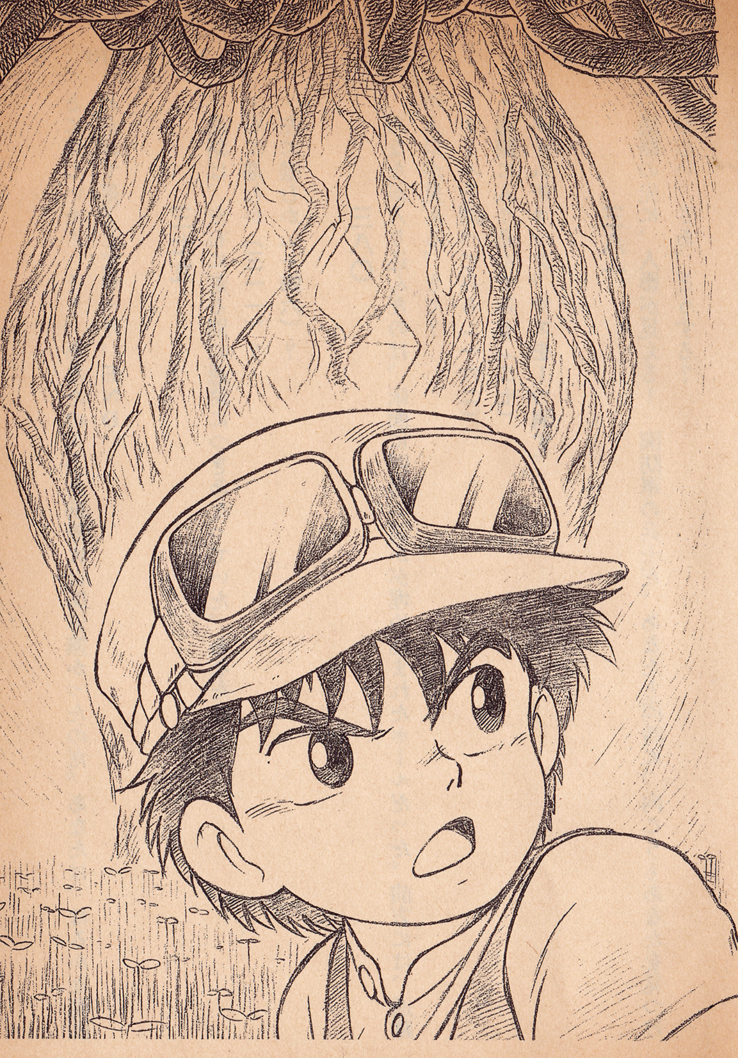
・先に進むのか（二〇一）？
・木の根をつたって、下層に降りるか（三一五）？

三七七

通路は、今までのものより、一層豪華な装飾をほどこされた部屋の前で終わっていた。あなたがシータと一緒なら、一三六へ。ひとりなら、一五〇へ。

三七八

扉は簡単に開いた。足を踏み入れたあなたは、自分が取り返しのつかない間違いを犯したこ



銃声が響いた。あなたは、入口に向けてダッシュした！（三八六より）

とに気づいた！　そう、あなたの入った部屋には床が無かったのだ。あなたは、はるかな海面めがけて落下していった。**END**

三七九

通路は、左右に走る別の通路につきあたっていた。あなたは……

・右に進むか（三一一）？
・左に進むか（一四六）？

三八〇

あなたが入り込んだのは、床面に円形の何かが埋め込まれたホールだった。前方には、通路の入口が見える。さて？

・ホールを調べてみる（一六二）
・通路に入り込んでみる（二七）

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三八一

通路の先に、人影が見える！　国防軍の兵士だ。あなたと同時に、向こうもあなたを見つけたらしい。さあ、どうする？

・戦うか（六七）？
・逃げるか（三〇）？
・話し合ってみるか（二一二）
もし、あなたが**ピストル**（三五八）**ナイフ**（三七五）**眠りの箱**（三六四）を持っているなら、この項目番号をメモしてから、いずれかひとつの効果を調べ、戦闘に使用してもよい。

三八二

通路は途中で、右に折れていた。まだだいぶ先がありそうだ。あなたは少し不安になった。このまま進むべきだろうか？　結局、あなたは……
・先に進む（二五二）
・引き返し、反対側に進む（八四）
※**タイムチェック。マスを6つ消す。**

三八三

扉の向こうは、小さな部屋だった。部屋の中を見まわしたあなたは、下層に向かう階段を発見した！　どうやら、正しい方向に進んでいるようだ。さあ、階段を降りよう。**一四〇へ進む。**
※**タイムチェック。マスを4つ消す。**

三八四

しばらく進んだところで、通路は行き止まりになった。その左側には扉がある。あなたは、

・引き返す（三九六）
・扉を調べる（一五五）

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三八五

あなたは、木の根をつたって降りることにした。**六六へ進む。**

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三八六

あなたは、光に導かれるように歩を進めた。室内は、湿地のようになっている。あらゆる場所が、植物におおわれている。そう、光源の周囲さえも……。

光源は巨大な飛行石だった。どうやら、ここがラピュタの中心らしい。なのに、ここにいるはずの、ムスカやシータはいない。見まわりしてみると、あなたの前方に、どこかに通じる入口がある。それよりも、あなたを驚かせたのは、そこから聞こえてくる声だった！

「立て、鬼ごっこは終わりだ！　おとなしく石さえ返せば、悪いようにしない。ここに来い！　おまえと私の座るべき、玉座がここにはある！」

「確かに、あなたと私のものね――でも、玉座ではなくて、お墓よ！」

銃声が響いた。あなたは、入口に向けてダッシュした。**一五一へ進む**。

三八七　《戦闘》

あなたの前に、兵隊が4人立っている！

・兵隊1　機知ポイント・4　根性ポイント・3　体力ポイント・8

・兵隊2　機知ポイント・3　根性ポイント・4　体力ポイント・6

・兵隊3　機知ポイント・4　根性ポイント・2　体力ポイント・8

・兵隊4　機知ポイント・2　根性ポイント・4　体力ポイント・12

兵隊1を倒してから、2、3、4と順に戦うこと。シータが一緒の場合、あなたが**体力ポイント**を失うごとに、シータの**体力ポイント**から1を引かねばならない。

もし、**ピストル**（**三五八**）か、〈**眠りの箱**〉（**三六四**）を持っているなら、ここの項目番号をメモして、その効果を調べ、戦闘に使用しても良い。もし、戦闘中にあなたの**根性ポイント**が0になったら、**九三へ進む**。

あなたとシータ、どちらかの**体力ポイント**がゼロになっても、冒険は終わってしまうことに注意！　勝てたなら、先ほどの十字路（**三三三**）か、左側の通路（**一五七**）を進むこと。

※タイムチェック。マスを2つ消す。

三八八

入こんだのは、かなり広い部屋だった。何かないか物色してみるが、目ぼしい物はなかった。あなたは、窓の反対側にある扉を開けて、外に出ることにした。**三六へ進む。**

三八九

さて、どうしたら良いのだろうか？　木の根をつたって、下層に降りてゆくか（**二九三**）？　それとも、いわくありげな黒色の石でできた、湾曲した通路を調べてみるか（**二四七**）？

三九〇

あわてて武器を取り出したあなたは、次の瞬間、大声で笑いだしてしまった。あなたに飛びかかってきたのは、可愛らしいキツネリスだったのだ。何かの拍子に、迷い込んでしまったものらしい。部屋の中を調べてみるが、何もない。あなたは、キツネリスを放してやると、通路に戻った。さて、どちらに進むか？　今の通路を進んでみるか（**三二〇**）？　それとも、他の通路を進んでみるか（**一六一、二〇五のいずれか**）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三九一

あなたはひとりだった。木の根に守られて助かったのだ。だが、どこを見ても、シータの姿は見えない。なのに、爪は残っていた。まるで、シータが身代りにでもなってくれたかの様だ。爪に乗り、空へ飛び出す。あなたには、上昇を続けるラピュタの姿さえも目に入らない。シータが助からなければ、何の意味もないじゃないか！

「パズー！」

あなたは目を見張った。空耳か？——違う！　幻か？——違う！　ドーラのフラップターの上で、手を振っているのは、間違いなくシータだ！　きっと、ばあさんやシャルルたちが、手際良く助けてくれたのだろう。

喜びにあふれて飛ぶあなたの上空には、はるかな高みに飛びさるラピュタ——ロボットや動物達の楽園があった。〈**グランド・エピローグへ**〉

三九二

かなり大きな部屋に出た。左右に通路の入口がある。どちらに進もう？

・右か（**二五四**）

・左か（**三八四**）

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三九三

「では、死んでもらうしかないな」
ムスカはそういった。戦うしかないらしい。
ただし、この戦闘では双方の**根性ポイント**のチェックはおこなわない。

・ムスカ　機知ポイント・5
　　　　　体力ポイント・20

あなたは、武器をいっさい使用してはならない（あわてているため）。勝てたなら、**四七へ進む**。負けた場合――あなたの冒険は終わる。

三九四　《戦闘》

あなたの前には、屈強な兵隊がふたり立っている！

・兵隊1　機知ポイント・2
　　　　　根性ポイント・3
　　　　　体力ポイント・10

・兵隊2　機知ポイント・3
　　　　　根性ポイント・2
　　　　　体力ポイント・9

兵隊1との戦闘を終わらせてから、兵隊2と戦うこと。また、あなたが**体力ポイント**を失うごとに、シータの**体力ポイント**から1を引くこと。もし**ピストル**（**三五八**）か〈**眠りの箱**〉（**三六四**）を持っているなら、この項目番号をメモして、その効果を調べ、戦闘に使ってもよい。戦闘中にあなたの**根性ポイント**が0になった場合は**九三へ**。勝てたなら、**四四へ進む**。

三九五

しばらく進んだところで、通路は行き止まりになっていた。引き返すしかない。三六八へ。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三九六

やがて、かなり大きな部屋に出た。正面と右側に、他の通路の入口があるようだ。

・正面に進む（二五四）

・右側に進む（五）

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三九七

荒廃した通路は、しばらく進んだ所で別れ道になっていた。

・右に進むか（三六〇）？

・左に進むか（二二九）？

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三九八

あなたの記録用紙には、〈**秘密の紋章**〉と記されているだろうか？　記されているならば、**二四一へ**。記されていない場合は、先に進むか（**二〇一**）、木の根をつたって降りるしかない（**三一五**）。

※タイムチェック。マスを1つ消す。

三九九

兵隊だ！　ふたりいる。彼等は、あなたのほうを指さしている。あなたは……

- 戦う（**二〇〇**）
- 逃げる（**四八**）
- 話しかけてみる（**一六三**）

四〇〇

「バルス！」
すべてが光に包まれた。**二七四へ進む。**

グランド・エピローグ

あなたの記録用紙に〈宝物〉と記されているか、二八一からここに来た場合、〈ケースⅡ〉を読んでください。それ以外は、〈ケースⅠ〉を読んで下さい。

〈ケースⅠ〉

風が野面を渡っていった。ヤクたちを追いながら、シータはあなた（パズー）からの手紙を想い出している。そう、あれからもう半年にもなるのだ。

〃……ようやく金具を買うお金がたまったんだ。ぼくのオーニソプターが完成したら、必ずゴンドアへ行くよ。シータにも早く会いたいし、可愛いヤクたちにも……〃

シータはいつしか空を見上げていた。パズーがやってくる！　それも、近いうちに。

ヤクの鳴き声が聞こえた。もう、日暮れだ。

〈大変、小屋に入れてあげなきゃ……〉

シーターは走り出した。おさげがゆれる——それは、彼女の心のように軽やかで、楽しげだった。

〈ケースⅡ〉

シータは空を見上げていた。

見えた！　鳥のような飛行機械が近づいてくる——パズーだ！

ラピュタで手に入れた少しの財宝のおかげで、パズーのオーニソプターは、あれからわずか半年で完成したのだ。パズーの手紙にはこうあった。

〝……おみやげをいっぱい持ってくよ！　親方も休みをくれたし、おかみさんも素敵なパイを焼いてくれるって！　早くシータに会いたい。それに、この間生まれたっていう、ヤクの子どもにも……〟

パズーはこうも書いてきた。

〝そのうち、もっとすごいオーニソプターを造ろうと思うんだ。シータも一緒に乗って、世界中へ飛んで行けるような……そう、ラピュタにだって行けるし、ドーラおばさんにも会いにゆけるのを造るんだ〟

「シータ！」

パズーの声が聞こえる。シータは手を振り始めた。そう、パズーならきっと造る。パズーと一緒なら、世界中どんな所だって平気にちがいない……。

ゴンドアの谷に、オーニソプターの音が響く。ヤクの鳴き声——そして、パズーとシータの笑い声が、それに唱和していった。

アニメージュ文庫

「天空の城ラピュタ」より

天界の迷宮

Printed in Japan B-013

1987年12月31日 初刷

著者 佐藤大輔

発行者 尾形英夫

東京都港区新橋四—一〇—一 〒一〇五—五五

発行所 株式会社 徳間書店

電話〇三(四三三)六二三一(大代)

振替 東京四—四四三九二番

印刷 大日本印刷株式会社

製本

〈編集担当 亀山修・山岡有子〉

ISBN4-19-669572-8C0174(乱丁、落丁本はお取りかえいたします)

★この本を読んでの感想を右記までおよせ下さい。また、著者へのお便りもお待ちしています。

アニメージュ文庫宮崎駿関連作品

●**シュナの旅**/宮崎駿著

●**風の谷のナウシカ絵コンテ**[1][2]/宮崎駿著

●**あれから4年……クラリス回想**/アニメージュ編
（「ルパン三世カリオストロの城」より）

●**また会えたね！**/富沢洋子編
（「未来少年コナン」より）

●**小説・天空の城ラピュタ**[前][後]
/原作・絵・宮崎駿 文・亀岡修

●**名探偵ホームズ・シリーズ**
[1]**青い紅玉**/池田憲章編
[2]**海底の財宝**/池田憲章編
[3]**小さな依頼人**/町田知之編
[4]**ソベリン金貨の行方**/アニメージュ編
[5]**ミセス・ハドソン人質事件**/ただのかずみ編
[6]**ドーバーの白い崖**/池田憲章編

●**長靴をはいた猫**/アニメージュ編

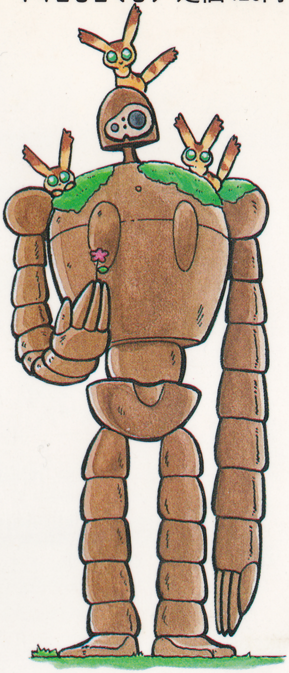
●**ウィザード家の秘宝**/作・下村家惠子
（「名探偵ホームズ」より）

●**巨神兵を倒せ！**/作・下村家惠子
（「風の谷のナウシカ」より）

★定価はすべて380円（「巨神兵を倒せ！」のみ 定価420円）

アニメージュ・ゲーム文庫 天界の迷宮 佐藤大輔
アニメージュ文庫 B-13 定価 0円

徳間書店
アニメージュ文庫
ISBN4-19-669572-8 C0174 ¥420E(0) 定価420円



アニメージュ文庫は
AMJuJu(ジュジュ)と
呼んでください。

●JuJuには5つの部門があります。

NOVEL
アニメ作品の小説化はもちろん、オリジナル作品もたくさんあります。

CHARACTER
人気キャラクターの個人写真集。ピンナップや名場面がいっぱい載っています。

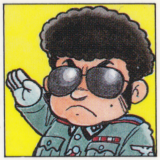
FILM
傑作アニメのフィルム文庫。コマを豊富に使用したオールカラー版です。

PEOPLE
アニメーター、演出家、脚本家など、この1冊で、その人のすべてがわかります。

THE BEST
コミック、絵コンテ集、ゲームブック、絵本など、よりすぐったアニメ周辺のアイテムをそろえました。

カバーイラスト＝(裏)ふじたゆきひさ
カバーデザイン＝真野薫
カバー印刷＝真生印刷(株)

「天空の城ラピュタ」より　天界の迷宮



カット・ふじたゆきひさ

佐藤大輔

1964年４月３日、石川県生まれ。自他ともに認める軍事マニアのゲーム・デザイナー。おもにシュミレーションゲームのデザインを手がけており、その道のファンも多い。現在、マンガ原作を準備中とか。

アニメージュ・ゲーム文庫

「天空の城ラピュタ」(原作/宮崎駿)より

天界の迷宮

作/佐藤大輔



AM JuJu

「天空の城ラピュタ」より　天界の迷宮　佐藤大輔